

**PERMAINAN TRADISIONAL *BOY-BOYAN* SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi pada siswa kelas IV SDN Sumbersekar 01 Malang)**

SKRIPSI



Oleh :

**Mifthahul Rizki
201310230311171**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017**

**PERMAINAN TRADISIONAL *BOY-BOYAN* SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi pada siswa kelas IV SDN Sumbersekar 01 Malang)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu persyaratan
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

Oleh :

**Mifthahul Rizki
201310230311171**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017**

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Permainan Tradisional *Boy-boyan* sebagai Media untuk Meningkatkan Perkembangan Moral pada Siswa Sekolah Dasar (Studi pada siswa kelas IV SDN Sumbersekar 01 Malang)
2. Nama Peneliti : Mifthahul Rizki
3. NIM : 201310230311171
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 13 dan 15 Desember 2016

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 31 Januari 2017.

Dewan Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Iswinarti, M. Si.	()
Anggota Penguji	: 1. Adhyatman Prabowi, M.Psi.	()
	2. Zakarija Achmat, M. Psi.	()
	3. Hudania, M. Si.	()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M. Si.

Adhyatman Prabowo, M. Si.

Malang,

Mengesahkan,

Dekan Fakultass Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M. Si.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mifthahul Rizki
NIM : 201310230311171
Fakultas / Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

Permainan Tradisional *Boy-boyan* sebagai Media untuk Meningkatkan Perkembangan Moral pada Siswa Sekolah Dasar (Studi pada siswa kelas IV SDN Sumbersekar 01 Malang)

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang,

Mengetahui
Ketua Program Studi

Yang menyatakan

Yuni Nurhamidah, S. Psi., M. Si.

Mifthahul Rizki

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Permainan Tradisional *Boy-boyan* sebagai Media untuk Meningkatkan Perkembangan Moral pada Siswa Sekolah Dasar (Studi pada siswa kelas IV SDN Sumbersekar 01 Malang)” sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, doa, dan dorongan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Iswinarti, M. Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang dan Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Adhyatman Prabowo, M. Psi., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Muhammad Shohib, S. Psi., M. Si., selaku dosen wali yang telah membimbing dan mendukung penulis mulai dari awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Ayah dan Ibu, yang selalu memberikan kepercayaan, semangat, pengertian, serta senantiasa sabar dan mendoakan penulis untuk terus menyelesaikan proses perkuliahan dari awal hingga penyelesaian skripsi ini.
5. Kakak dan adik, Luthfi dan Rani, yang selama ini menjadi saudara sekaligus teman yang selalu memberikan motivasi dan dukungan terhadap apapun yang penulis lakukan.
6. Teman-teman Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, khususnya kelas F 2013, yang selalu menghibur dan membantu penulis selama proses perkuliahan ini.
7. Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, asisten dan tutor yang selama ini memberikan banyak ilmu, pengetahuan, dan pengalaman.
8. SDN Sumbersekar 1, SDN Sumbersekar 3, dan SDN Tunggulwulung 1, kepada Kepala Sekolah, guru-guru dan karyawan, serta para siswa yang telah memberikan ijin dan membantu penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang turut berkontribusi dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini, oleh karena itu kritik dan saran membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa depan. Semoga apa yang telah penulis lakukan bermanfaat bagi banyak pihak yang membaca.

Malang, Januari 2017

Penulis

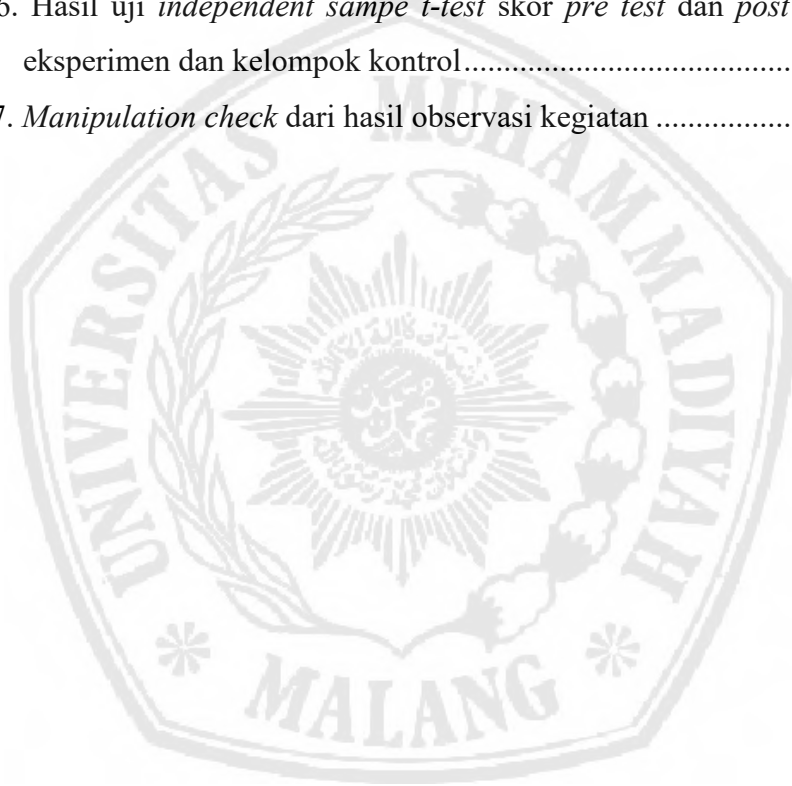


DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	1
PENDAHULUAN.....	2
LANDASAN TEORI.....	6
Perkembangan Moral	6
Aspek Perkembangan Moral	8
Permainan Tradisional <i>Boy-boy</i>	8
Permainan Tradisional <i>Boy-boy</i> dan Perkembangan Moral.....	9
Hipotesis	11
METODE PENELITIAN	11
Rancangan Penelitian.....	11
Subjek Penelitian	12
Variabel dan Instrumen Penelitian.....	12
Prosedur dan Analisis Data Penelitian.....	13
HASIL PENELITIAN	14
Uji beda Skor <i>Pre Test</i> pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	15
Uji Beda Perkembangan Moral Sebelum dan Setelah Perlakuan pada	
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	15
Uji Beda Perkembangan Moral antara Kelompok Eksperimen dan	
Kelompok Kontrol Setelah Perlakuan.....	16
<i>Manipulation check</i>	17
DISKUSI	18
SIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	20
REFERENSI.....	21
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator permainan <i>boy-boy</i> dalam aspek perkembangan moral	11
Tabel 2. Indeks validitas dan reliabilitas skala perkembangan moral.....	13
Tabel 3. Karakteristik subjek penelitian	14
Tabel 4. Hasil uji <i>independent sampe t-test</i> skor <i>pre test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	15
Tabel 5. Hasil uji <i>paired sample t-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	15
Tabel 6. Hasil uji <i>independent sampe t-test</i> skor <i>pre test</i> dan <i>post test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	16
Tabel 7. <i>Manipulation check</i> dari hasil observasi kegiatan	17



DAFTAR LAMPIRAN

Modul Penelitian	23
Skala Perkembangan Moral	45
Lembar Observasi	48
Analisa Validitas dan Reliabilitas Skala	49
Analisa SPSS.....	53
Data Kasar Penelitian.....	55
Foto Penelitian	59



**PERMAINAN TRADISIONAL *BOY-BOYAN* SEBAGAI MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MORAL PADA SISWA
SEKOLAH DASAR (Studi pada siswa kelas IV SDN Sumbersekar 01
Malang)**

Mifthahul Rizki

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang
rmifthahul@gmail.com

Perkembangan moral merupakan salah satu hal yang penting bagi anak agar mereka dapat berperilaku dengan pertimbangan nilai moral yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang efektif digunakan untuk meningkatkan perkembangan moral bagi anak, salah satunya dengan permainan tradisional *boy-boyan*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan tradisional *boy-boyan* mampu meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar, dengan rancangan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain kuasi. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa kelas IV SD yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah skala perkembangan moral yang disusun sendiri oleh peneliti, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan tingkat perkembangan moral siswa, sebelum dan sesudah diberikan permainan tradisional *boy-boyan* ($t=3,693$, $p=0,004 < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional *boy-boyan* mampu meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci : Perkembangan moral, permainan tradisional *boy-boyan*, siswa sekolah dasar

Moral development is one of the things that are important for children, so they can behave with consideration of moral values that apply in everyday life. Therefore, we need a media that is effectively used to improve their moral development, such as a traditional game-boy-boyan. This study aims to determine whether the traditional game boy-boyan able to improve moral development in primary school students, with quasi experimental design. The subjects in this study were 20 fourth grade students were divided into an experimental and a control group, which selected using purposive sampling technique. The instrument used to collect data is the scale of moral development were compiled by researchers, who have been tested for validity and reliability. The results showed there are differences in the level of moral development of students, before and after the traditional game boy-boyan ($t = 3.693$, $p = 0.004 < 0.05$). This proves that the traditional game boy-boyan able to improve moral development in primary school students.

Keywords: Moral development, traditional games *Boy-boyan*, elementary school students

Seorang anak seiring dengan bertambahnya usia mengalami perkembangan dalam berbagai aspek, seperti perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa dan estetika, sosial-emosional, dan moral-spiritual (Notosrijoedono, 2016). Dalam masa perkembangan tersebut, kehidupan dunia merupakan hal baru bagi mereka, sehingga anak perlu mendapatkan bimbingan agar mampu memahami segala hal tentang kehidupan ini. Selain itu, pemberian stimulasi pada anak selama proses pengembangan kepribadian menjadi sangat penting. Stimulasi tersebut bertujuan untuk lebih mengoptimalkan aspek perkembangan anak. Salah satu stimulasi yang diperlukan dan penting untuk anak adalah penanaman nilai-nilai moral yang berkaitan dengan bagaimana seorang anak dalam kehidupan sehari-harinya dapat berperilaku dengan pertimbangan nilai moral yang berlaku.

Dewasa ini, perkembangan moral menjadi salah satu aspek yang kian mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, tidak hanya orang tua yang notabene memiliki tanggung jawab untuk mengasuh dan mendidik anak tersebut. Perkembangan moral tidak berkembang dengan sendirinya. Baik atau buruknya perkembangan moral anak akan menentukan masa depan anak terutama dalam era modernisasi sekarang ini, berkenaan dengan perkembangan jaman yang semakin pesat. Anak-anak dengan remaja memiliki pandangan berbeda mengenai peraturan dan nilai-nilai yang berlaku. Begitu juga remaja memiliki pandangan yang berbeda dengan orang tua dan sebaliknya. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan dalam penalaran dan moral individu. Beberapa peneliti menyatakan bahwa kesadaran anak mengenai norma-norma sosial masih belum sempurna semasa kanak-kanak awal, namun hal tersebut akan meningkat sepanjang masa-masa sekolah dasar. Perilaku seperti perilaku prososial, ditambah dengan beberapa *trait* seperti kejujuran, keadilan, dan penghormatan terhadap hak-hak dan kebutuhan-kebutuhan orang lain, termasuk dalam ranah moralitas. Keyakinan seorang siswa mengenai mana yang benar dan mana yang salah mempengaruhi perilaku siswa tersebut di sekolah (Ormrod, 2009).

Muthahhari (dalam Kasman, 2013) menyatakan bahwa para filsuf terdahulu seperti Sokrates, Aristoteles, Ibn Rusyd, Al Ghazali, hingga Immanuel Kant pun menyadari pentingnya faktor moral dalam kehidupan ini. Sehingga, meskipun satu sama lain memiliki pemahaman yang berbeda, gagasan konsep filsafat yang dicetuskan pun tidak mengesampingkan pembahasan moral. Eisenberg (2000) juga menyatakan baru-baru ini, beberapa filsuf berpendapat bahwa bias reaksi emosional dibenarkan, dan emosi dapat membantu orang untuk membedakan bentuk moral dalam konteks tertentu, untuk memotivasi perilaku moral, dan melemahkan perilaku tidak bermoral.

Bidang pendidikan turut berusaha mencetak peserta didik yang tidak hanya berhasil dalam bidang akademik atau intelektualnya saja, namun juga memiliki kualitas pribadi atau individu yang memiliki akhlak jasmani rohani dan budi pekerti yang baik. Hal tersebut juga terjadi dalam dunia pendidikan di Indonesia beberapa tahun terakhir. Beberapa tokoh dan ahli yang ada mencoba untuk menerapkan pendidikan berkarakter, di mana moral sudah pasti termasuk di dalam pendidikan karakter tersebut. Hal tersebut tercermin di dalam tujuan pendidikan

nasional. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (1) menegaskan, bahwa pendidikan adalah :

usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Ditekankan pula di dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 3, bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia.

Pola asuh dalam keluarga tentunya memiliki peranan yang sangat penting bagi perkembangan penalaran moral pada anak. Keluarga merupakan lingkup pertama di mana seorang anak mempelajari berbagai hal mengenai kehidupan, sehingga dasar pembelajaran moral pertama kali diperoleh oleh anak dari dalam rumah, yaitu dari orang tua. Kohlberg (dalam Ormrod, 2009) menyatakan bahwa proses perkembangan penalaran moral sebagai enam rangkaian tahapan yang dikelompokkan menjadi tiga level umum moralitas : moralitas prakonvensional, moralitas konvensional, dan moralitas postkonvensional. Tahap-tahap tersebut secara logis perlu menyusul tahap sebelumnya dan bahwa tidak satupun dapat diloncati. Eisenberg (2000) menyebutkan banyak studi atau penelitian yang dilakukan oleh para ahli mengenai perkembangan moral kurang lebih mengikuti penelitian Kohlberg, dan hasilnya pun mendukung tahapan penalaran moral yang ditemukan oleh Kohlberg. Penalaran moral yang dimiliki anak berkorelasi dengan perilaku moral yang ditunjukkan pula.

Perkembangan zaman yang pesat dan semakin lancarnya proses globalisasi berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan moral seorang anak. Masuknya beragam budaya serta nilai-nilai yang berasal dari bangsa dan negara lain terjadi dalam proses globalisasi. Proses internalisasi nilai dari luar tersebut belum tentu sesuai dengan sistem nilai yang dianut suatu negara, dan dapat mempengaruhi tatanan atau sistem nilai pada negara tersebut. Kemajuan teknologi adalah salah satu wujud kemajuan yang identik dengan globalisasi. Hal tersebut berbanding lurus dengan dampak negatif yang ditimbulkan, seperti televisi, *handphone*, internet, telah menyodorkan perilaku sinisme, pelecehan, materialisme, seks bebas, kekerasan dan pengagung kekerasan (Borba, 2008).

Saat ini, terdapat banyak contoh kasus degradasi moral yang terjadi pada anak-anak yang bersekolah di tingkat Sekolah Dasar. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat, secara nasional kasus kekerasan dan bullying di sekolah, terutama anak menjadi pelaku justru meningkat. Kasus pelanggaran anak di bidang pendidikan naik 4 persen dari 461 kasus di 2014 menjadi 478 di tahun 2015 (*Tribun Lampung*, 24 Januari 2016). Bahkan, anak yang jadi pelaku bullying di sekolah meningkat drastis menjadi 39 persen di 2015. Salah satu kasus yang sempat membuat banyak pihak gempar pada tahun 2014 lalu adalah beredarnya video *bullying* yang dilakukan oleh beberapa siswa kelas V di suatu Sekolah

Dasar terhadap seorang siswa perempuan di daerah Bukittinggi. Hal tersebut memunculkan respon negatif publik yang merasa prihatin akan kejadian tersebut. Selain berdampak pada korban, *bullying* juga dapat berdampak pada pelaku. Sebagaimana menurut *Victorian Departement of Education and Early Childhood Development*, *bullying* yang terjadi pada tingkat SD dapat menjadi penyebab perilaku kekerasan pada jenjang pendidikan berikutnya; pelaku cenderung berperilaku agresif dan terlibat dalam *gank* serta aktivitas kenakalan lainnya; pelaku rentan terlibat dalam kasus kriminal saat menginjak usia remaja (Setyawan, 2014). Ketua Dewan Pembina Komisi Nasional Perlindungan Anak juga menyatakan kasus kekerasan yang terjadi pada anak SD disebabkan minimnya ajaran moral dan etika (*Kompas.com*, 12 Mei 2014).

Pada sekolah yang menjadi lokasi penelitian pun nampak beberapa perilaku yang cukup memprihatinkan, misalnya pada saat bermain di jam istirahat beberapa anak laki-laki sering kali saling mengucapkan kata-kata kotor atau kasar. Hal tersebut bahkan juga dilakukan pada observer yang notabene lebih tua. Beberapa anak lainnya saat bermain bersama terkadang memukul, menoyor kepala atau menindih badan temannya ketika ia terlihat emosi. Pada suatu kesempatan saat pelajaran olahraga bola voli, siswa laki-laki tampak mendominasi dalam memainkan bola sehingga siswa perempuan hanya mendapatkan kesempatan bermain sebentar saja. Tidak hanya saat beraktivitas di luar kelas, ketika di dalam kelas, terutama ketika mereka dijaga oleh orang lain selain guru mereka sendiri, beberapa di antara mereka berteriak, berlari, dan mengganggu teman lainnya. Empati yang ditunjukkan pada teman lainnya yang mengalami masalah juga kurang.

Kondisi tersebut menunjukkan para siswa tersebut belum mengembangkan perasaan bersalah dan rasa malu ketika berperilaku tidak sesuai moral. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Eisenberg (2000), rasa bersalah dan malu muncul ketika anak-anak yakin bahwa mereka telah melakukan sesuatu yang tidak seharusnya dilakukan atau perbuatan yang salah. Keduanya menandakan jika anak-anak sudah mengembangkan pemahaman mengenai yang benar dan yang salah, serta berusaha memperbaiki kelakuan buruk mereka di kemudian hari. Selain itu, pada masa awal sekolah dasar, siswa seharusnya mulai menunjukkan empati terutama terhadap orang-orang yang dikenal seperti teman sekelas.

Fenomena di atas tentu saja menimbulkan keprihatinan dan dapat terjadi karena adanya pengabaian terhadap bagian yang sangat mendasar yaitu nilai-nilai moral. Faktor yang sangat dirasakan kurang menunjang terbentuknya nilai moral anak adalah pengaruh lingkungan. Pola asuh yang tepat, pengawasan orang dewasa di sekitar anak, dan model perilaku moral diharapkan dapat meminimalisir pengaruh lingkungan tersebut. Selain itu, kerja sama dari berbagai pihak diperlukan untuk mewujudkan anak bangsa dengan kualitas moral yang baik. Beberapa ahli psikologi yang menaruh perhatian pada kasus moralitas anak juga turut berpartisipasi dalam mencari cara untuk menunjang perkembangan moral anak seperti yang diharapkan.

Berbagai strategi atau program intervensi disusun untuk menunjang perkembangan moral anak. Namun, yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian suatu strategi dengan kondisi yang dihadapi. Salah satu alternatif strategi yang dapat digunakan adalah *story telling* yang merupakan strategi dengan membacakan cerita yang mengandung pesan-pesan moral. *Story telling* dalam pendidikan moral adalah sesuatu yang cukup umum dan banyak digunakan secara luas (Tappan & Brown, 1989).

Program bimbingan pribadi-sosial yang dilandaskan pada konsep bimbingan dan konseling komprehensif secara efektif juga dapat meningkatkan kecerdasan moral siswa SMA. Orientasi program tersebut bersifat preventif dengan strategi yang digunakan adalah layanan program bimbingan pribadi-sosial melalui bimbingan kelompok secara klasikal. Teknik yang digunakan pun sangat beragam untuk disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan permasalahan siswa seperti, pemutaran video, bermain peran (*role playing*), media audio-visual untuk penayangan materi, games, diskusi dan tanya-jawab (Kasman, 2013).

Selain itu, permainan juga dapat menjadi salah satu strategi yang mendorong perkembangan moral. Pada dasarnya, aktivitas bermain yang sangat digemari oleh anak-anak ini memiliki fungsi dalam beberapa aspek seperti aspek fisik, motorik, emosi dan kepribadian, perkembangan sosial, kognitif, ketajaman penginderaan, dan mengasah ketrampilan (Tedjasaputra dalam Iswinarti, 2010). Tidak heran pula ketika Piaget memulai penelitiannya yang terkenal tentang perkembangan moral, ia menganalisis interaksi anak-anak pada konteks permainan. Permainan dan aktivitas olahraga yang dilakukan anak muda berfokus pada interaksi teman sebaya, mereka dipandu oleh aturan yang diatur dan ditetapkan bersama, dan mereka memiliki kedua dimensi kooperatif dan kompetitif, menekankan bahwa peserta harus mengkoordinasikan baik keinginan dan tindakan, serta menyelesaikan permasalahan interpersonal. Kegiatan ini memberikan mereka masalah moral yang sesuai, yang dapat terjadi pada mereka, sebagai stimulus perkembangan moral (Bredemeier, Weiss, Shields, & Shewchuk, 1986).

Bermain dan partisipasi dalam aktivitas fisik adalah situasi yang dapat mendukung perkembangan moral anak (Wandzilak, 1985). Beberapa peneliti mencoba mengimplementasikan program intervensi yang berbeda selama kelas pendidikan jasmani berlangsung. Salah satunya penelitian yang dilakukan Moratidou, Goutza, & Chatzopoulos (2007) yang menunjukkan adanya peningkatan nilai penalaran moral secara signifikan pada kelompok eksperimen setelah dilakukan program intervensi. Program intervensi tersebut dilakukan melalui pendidikan jasmani dengan strategi gaya mengajar resiprokal dan teknik untuk menciptakan iklim motivasi berorientasi tugas.

Pada beberapa studi terakhir, Gibbons (1995) meneliti efektifitas dari strategi mengajar yang dipilih dari kurikulum yang secara khusus didesain, yaitu *Fair Play for Kids*, dengan empat indikator perkembangan moral : penilaian moral, penalaran, niat, dan perilaku prososial. Para partisipan adalah 452 murid yang dibagi dalam tiga kelompok : a) kelompok kontrol, b) kelompok dengan strategi *Fair Play for Kids* pada kelas pendidikan jasmani saja, dan c) kelompok dengan

strategi *Fair Play for Kids* pada semua mata pelajaran. Hasil mengindikasikan bahwa kedua kelompok eksperimen, yaitu kelompok b dan c, memiliki nilai post test yang lebih tinggi secara signifikan pada penilaian moral, penalaran, dan niat daripada kelompok kontrol.

Selain itu, Bredemeier, Weiss, Shields, & Shewchuk (1986) juga mencoba meningkatkan perkembangan moral melalui kegiatan *Summer Sport Camp*. Studi ini juga bertujuan untuk membandingkan dua pendekatan dalam pendidikan moral, yaitu pembelajaran sosial dan perkembangan struktural. Hasilnya menunjukkan bahwa kedua pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan *Summer Sport Camp* tersebut sama-sama efektif untuk menunjang perkembangan moral para partisipan.

Pemaparan di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini, yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media untuk meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif atau media yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan moral pada siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu psikologi, pendidikan, maupun bidang lain yang menggeluti perkembangan anak.

Perkembangan Moral

Kata moral pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya. Moral berkaitan dengan akhlak, budi pekerti, dan susila. Menurut Termini & Golden (2007) perkembangan moral adalah proses di mana seorang anak mempelajari konsep benar dan salah, begitu pula kemampuan untuk mengatur perilaku berdasarkan standar yang dianggap sesuai oleh masyarakat. Perkembangan moral merupakan suatu proses yang terus menerus berkelanjutan sepanjang hidup. Meningkatnya kapasitas moral anak yang didukung dengan kondisi yang baik, berpotensi menjadikan anak menguasai moralitas yang lebih tinggi.

Perkembangan moral mencakup perkembangan pikiran, perasaan, dan perilaku menurut aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang seharusnya dilakukan seseorang ketika berinteraksi dengan orang lain (Santrock, 2012). Banyak ahli mencoba menjelaskan perkembangan moral melalui pendekatan masing-masing. Tokoh yang terkenal dengan pendekatan psikoanalisisnya, Sigmund Freud, menyebutkan bahwa cemas dan rasa bersalah merupakan hal yang penting dalam menjelaskan perkembangan moral. Meskipun tidak didukung oleh riset, Freud yakin rasa bersalah pasti dapat memotivasi perilaku moral. Namun, emosi-emosi lain seharusnya juga berkontribusi bagi perkembangan moral anak, termasuk berbagai perasaan positif, seperti empati.

Piaget melihat proses perkembangan moral anak sebagai bagian dari perkembangan kognitif. Pada awal pengamatannya terhadap perkembangan kognitif anak pada tahun 1932, ia mulai mengkaji masalah perkembangan moral dengan memperhatikan anak-anak bermain kelereng serta mempelajari bagaimana

mereka menggunakan dan berpiir melalui aturan-aturan permainan (Santrock, 2012). Berdasarkan pengamatannya terhadap sejumlah anak berusia 4-12 tahun, Piaget berkesimpulan bahwa kemampuan memahami isu-isu moral seperti kebohongan, pencurian, hukuman, dan keadilan dicapai melalui dua tahapan, yaitu :

1. Tahap pertama pada usia 4-7 tahun disebut sebagai *heteronomous morality*. Pada tahap ini anak-anak membayangkan keadilan dan aturan-aturan sebagai sifat-sifat yang tidak boleh berubah dan di luar dari kendali manusia.
2. Pada usia 7-10 tahun merupakan proses transisi, di mana mereka menunjukkan ciri-ciri baik pada tahap pertama maupun tahap kedua.
3. Tahap kedua pada usia 10 tahun ke atasnya disebut *autonomous morality*. Pada tahap ini mereka menyadari aturan-aturan dan hukum-hukum yang dibuat oleh manusia, menilai suatu tindakan, dan mempertimbangkan intensi perilaku maupun konsekuensinya.

Proses perkembangan moral anak yang dipaparkan oleh Piaget sesuai dengan konsep dasarnya mengenai perkembangan kognitif. Anak memahami isu moral melalui proses yang bertahap sesuai dengan fenomena sosial dan relasi anak dengan lingkungannya. Pendapat Piaget didukung oleh Kohlberg (dalam Lickona, 1976), bahwa pemahaman moral anak berupa penalaran moral anak terhadap fenomena sosial yang senantiasa berhubungan dengan norma sosial. Santrock (2012) menyatakan konsep kunci perkembangan moral menurut teori Kohlberg adalah proses internalisasi, yaitu perubahan perilaku yang berawal dari pengendalian dari lingkungan (eksternal) ke perilaku yang dikendalikan oleh diri sendiri (internal).

Lawrence Kohlberg yang mengemukakan teori perkembangan moral berdasarkan teori Piaget juga berpendapat bahwa perkembangan moral merupakan bagian dari perkembangan kognitif. Ia menyelidiki struktur proses berpikir yang mendasari perilaku moral. Kohlberg (dalam Lickona, 1976) menyatakan terdapat tiga level yang bersifat universal pada perkembangan moral yang dilalui oleh seorang anak, yaitu *pre-conventional*, *conventional* and *postconventional*. Setiap levelnya mencakup dua tahapan, sebagai berikut :

1. Penalaran prakonvensional (0-7 tahun), adalah level paling bawah dari penalaran moral, di mana pada umumnya anak menilai baik dan buruk berdasarkan hadiah dan hukuman eksternal
 - a) Tahap 1 : Moralitas heteronomi, pada tahap ini pemikiran moral terkait dengan hukuman.
 - b) Tahap 2 : Individualisme, tujuan instrumental, dan pertukaran, pada tahap ini seorang anak berpikir bahwa suatu kelayakan harus memenuhi pertukaran yang adil. Artinya, mereka layak melakukan sesuatu untuk kepentingan diri sendiri, dan mereka membiarkan orang lain melakukan hal yang sama.
2. Penalaran konvensional (8-13 tahun), adalah level di mana anak menerapkan standar-standar tertentu yang ditetapkan oleh pihak lain, seperti orang tua atau pemerintah.

- a) Tahap 3 : Ekspektasi interpersonal timbal balik, relasi dan konformitas interpersonal, pada tahap ini anak menghargai kepercayaan, kepedulian, dan loyalitas terhadap orang lain sebagai dasar dari penilaian moral. Mereka biasanya menerapkan standar moral berdasarkan apa yang diharapkan oleh orang terdekat, seperti orang tua dan berusaha menjadi 'anak yang baik' bagi orang tua.
 - b) Tahap 4 : Moralitas sistem sosial, pada tahap ini penilaian moral didasarkan pada pemahaman tentang keteraturan sosial, hukum, keadilan, dan tugas.
3. Penalaran pascakonvensional (13 tahun ke atas), adalah level di mana individu mengenali kembali alternatif pelajaran-pelajaran moral, mengeksplorasi pilihan yang ada, kemudian menentukan aturan-aturan moral bagi dirinya.
- a) Tahap 5 : Kontrak sosial atau kegunaan dan hak-hak individu, pada tahap ini individu mengevaluasi validitas dari hukum dan sistem sosial yang ada berdasarkan sejauh mana hal tersebut dapat menjamin dan melindungi hak-hak dan nilai-nilai fundamental individu.
 - b) Tahap 6 : Prinsip etika universal, pada tahap ini individu mengikuti prinsip etika yang dipilihnya. Mereka berkeyakinan mereka adalah seseorang yang rasional yang dapat menentukan prinsip moral berdasarkan hak asasi manusia secara universal, dan berkomitmen pada prinsip yang dimilikinya tersebut.

Pada setiap tahap anak berpikir, memahami, dan menyelesaikan dilema moral dengan cara yang berbeda mengenai isu perilaku baik dan buruk. Menurut Kohlberg, perkembangan dari satu tahap ke tahap berikutnya didorong oleh kesempatan anak untuk melihat perspektif orang lain serta konflik yang dialami antara tahap pemikiran moral yang telah dicapai dengan penalaran di tahap yang lebih tinggi. Untuk berperilaku secara moral, setiap individu memiliki kapasitas kognitif untuk membuat penilaian moral (*moral judgements*), di mana penilaian moral didefinisikan sebagai kapasitas untuk membuat keputusan dan penilaian moral berdasarkan prinsip internal, dan bertindak sesuai dengan penilaian tersebut (Moratidou, Goutza, & Chatzopoulos, 2007).

Aspek Perkembangan Moral

Termini & Golden (2007) menyatakan bahwa berdasarkan psikolog perkembangan, konsep moralitas terdiri dari tiga aspek berbeda yang saling berkaitan. Teori perkembangan moral terbagi menjadi tiga yaitu : (1) *moral reasoning*, yang didefinisikan sebagai bagian kognitif dari moralitas. Hal ini mencakup memahami konsep benar dan salah. Penalaran moral juga meliputi justifikasi yang dibuat selama menghadapi dilema moral. (2) *Moral emotion* atau bagian afeksi dari moralitas, meliputi perasaan dan pengalaman anak. anak-anak membandingkan respon emosionalnya saat ini dan di masa lampau dengan anak lainnya. Hal ini memungkinkan anak memahami apakah perasaan yang mereka rasakan sesuai, tidak hanya pada dilema moral, tetapi juga respon terhadap orang lain. Para peneliti mendefinisikan moral sebagai rasa bersalah, kegelisahan, perhatian, dan empati. (3) *Moral conduct*, yaitu komponen perilaku dalam moralitas, dan terdiri dari dua bagian. Pertama adalah keterlibatan dalam perilaku

prososial atau perilaku menolong, dan yang kedua adalah perlawanan atau menahan diri untuk tidak terlibat pada perilaku antisosial seperti mencuri.

Semua konsep di atas saling berkaitan secara langsung dengan moralitas dan perkembangan moral, karena dalam mengembangkan sebuah moralitas berarti seseorang memiliki kapasitas untuk menilai, memiliki kapasitas untuk mengambil peran, bertanggung jawab, dan seimbang antara perilaku dan afeksi terhadap orang lain.

Permainan Tradisional *Boy-boyan*

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, di dalamnya terdapat nilai-nilai kemanusiaan yang baik, positif, luhur, dan tidak merupakan hasil industrialisasi. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki banyak sekali permainan tradisional yang tersebar di berbagai daerah. Sebagai salah satu unsur kebudayaan, sudah semestinya kelestariannya terus dijaga (Tim Playplus Indonesia, 2016).

Boy-boyan merupakan salah satu permainan semimodern yang terkenal di daerah Jawa Barat. Permainan ini tidak diketahui pasti kapan pertama kali dimainkan, namun diperkirakan muncul *pasca* kemerdekaan Indonesia. Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak hingga akhir tahun 2000-an, sayangnya kemudian mulai jarang dimainkan karena beberapa faktor. Seiring dengan bertambah padatnya penduduk di Indonesia, lahan kosong atau lapangan yang luas pun semakin berkurang. Hal ini tentunya menjadi salah satu kendala mengapa permainan ini jarang dimainkan lagi. Hanya di beberapa wilayah pinggiran Jawa Barat yang masih mengenal dan melestarikan permainan ini. Namun demikian, di beberapa daerah selain Jawa Barat, permainan serupa *boy-boyan* ini juga ditemukan meskipun dengan nama yang berbeda-beda dan sedikit perbedaan cara bermain.

Peralatan yang dibutuhkan dalam permainan ini sangatlah sederhana, hanya berupa lapangan luas, pecahan genteng atau batu pipih, serta bola yang terbuat dari kumpulan kertas yang dibungkus kantong plastik dan diikat dengan karet. Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Terdapat dua kelompok, yaitu kelompok penjaga dan pemain, yang biasanya masing-masing terdiri dari 5-10 anak. Pada lapangan tempat bermain dibuat lingkaran berdiameter kurang lebih satu meter yang menjadi area bermain sebagai tempat menyusun genteng dan tempat berjaga.

Dengan bola yang terbuat dari kumpulan kertas terbungkus plastik, kelompok pemain berusaha merobohkan tumpukan genteng dari jarak yang telah ditentukan. Kemudian kelompok pemain harus berusaha menyusun kembali genteng tersebut dalam lingkaran menjadi tumpukan semula. Selagi berusaha menyusun genteng, kelompok penjaga bertugas mematikan kelompok pemain dengan cara melemparkan bola sampai mengenai anggota kelompok pemain. Jika terkena, anggota tersebut dianggap mati dan harus keluar arena bermain. Kelompok penjaga hanya diperbolehkan melempar bola dalam lingkaran, begitu pula kelompok pemain yang tidak boleh berlari menghindar hingga keluar lingkaran.

Permainan selesai jika seluruh genteng bisa disusun kembali atau seluruh anggota kelompok pemain telah mati.

Dalam permainan *boy-boy* ini terdapat nilai-nilai yang terkandung, diantaranya melatih kerja sama dan konsentrasi. Jika anak-anak menyusun genteng dengan terburu-buru, maka susunan tersebut akan mudah jatuh. Sehingga mereka harus berkonsentrasi dan bersabar dalam menyusun genteng walaupun membutuhkan waktu lebih lama dan menghadapi tantangan berupa lemparan bola dari kelompok penjaga (Tim Playplus Indonesia, 2016).

Permainan Tradisional *Boy-boy* dan Perkembangan Moral

Seperti halnya Piaget yang mengamati proses perkembangan moral anak melalui permainan kelereng, permainan *boy-boy* yang merupakan permainan berkelompok yang cukup kompleks juga dapat mengungkap aspek-aspek dalam perkembangan moral, mengingat isu-isu moral juga berkaitan dengan bagaimana individu berperilaku dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya saat bermain. Ryan & Bohlin (2014) menyatakan tempat bermain adalah salah satu tempat yang penting di sekolah dasar. Di tempat tersebut beberapa aturan dibuat oleh anak-anak saat bermain. Peristiwa-peristiwa seperti memukul atau mengucilkan teman dapat terjadi saat bermain. Tidak heran juga apabila satu atau dua orang siswa justru mendapatkan pelajaran moral yang keliru, seperti “yang kuat yang berkuasa” atau “tidak ada yang peduli pada saya, maka saya harus mencari teman yang dominan”.

Dalam beberapa penelitian, permainan *boy-boy* banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Pada kasus tertentu, permainan *boy-boy* terbukti dapat mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri siswa meliputi karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras (kerja cerdas), kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Anggraini & Untari, 2014).

Karakter moral yang baik tidak hanya dikembangkan dengan memahami apa arti dari kejujuran, rasa bersalah, atau saling tolong menolong. Anak perlu menjadi seorang ‘aktor moral’ daripada hanya sekedar menjadi pembicara moral (Ryan & Bohlin, 2014). Berkaitan dengan hal tersebut, permainan *boy-boy* menjadi salah satu media bagi anak-anak untuk dapat memperoleh pembelajaran moral melalui pengalaman yang diperoleh ketika bermain. Peristiwa-peristiwa yang terjadi saat bermain seperti mengumpat, melanggar peraturan, atau kerja sama dalam tim dapat menjadi suatu pembelajaran bagi anak. Hal tersebut dapat lebih mudah dicapai jika dilakukan refleksi setelah bermain, yang dapat membantu mereka menyadari dan memahami nilai-nilai moral yang telah mereka pelajari dari permainan yang telah dilakukan. Sehingga, pembelajaran yang diperoleh dari reflesi permainan yang telah dilakukan diharapkan dapat meningkatkan perkembangan moral para siswa. Pada tabel 1 akan disebutkan beberapa indikator berupa peristiwa-peristiwa yang mungkin terjadi berkaitan dengan aspek-aspek perkembangan moral yang dapat terungkap melalui permainan *boy-boy*.

Tabel 1. Indikator permainan *boy-boy* dalam aspek perkembangan moral

No.	Aspek - aspek Perkembangan Moal	Indikator dalam Permainan
1.	<i>Moral Reasoning</i>	a) Konsep Benar <ul style="list-style-type: none"> - Jujur apabila melanggar peraturan - Tidak bermain curang - Sportif saat mengalami kekalahan b) Konsep Salah <ul style="list-style-type: none"> - Berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola - Melempar bola mengenai kepala teman - Berbohong saat terkena bola - Mendorong teman - Menjegal teman saat berlari - Mengumpat
2.	<i>Moral emotion</i>	a) Peristiwa yang muncul saat bermain b) Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain <ul style="list-style-type: none"> - Menyalahkan diri sendiri ketika terkena bola - Merasa bersalah saat kalah - Marah melihat teman satu tim terkena bola
3.	<i>Moral conduct</i>	a) Perilaku Prososial <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi bola dengan teman setim - Bekerja sama melemparkan bola ke lawan - Bekerja sama menyusun kreweng - Menolong teman yang jatuh b) Penolakan perilaku antisosial <ul style="list-style-type: none"> • Penjaga <ul style="list-style-type: none"> - Tidak mau diajak curang (seperti menghancurkan susunan kreweng) • Pemain <ul style="list-style-type: none"> - Tidak mau diajak berbohong.

Hipotesa

Permainan tradisional *Boy-boy* mampu meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain kuasi, yaitu eksperimen yang digunakan untuk melihat hubungan sebab akibat dari

berbagai macam situasi yang ada, dengan membandingkan hasil dari eksperimen antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Jenis penelitian ini tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan seperti pada eksperimen murni (Saughnessy, Zechmeister & Zechmeister, 2015).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 berjumlah 20 siswa, yang bersekolah di dua sekolah yang berbeda. Dalam penelitian ini, 10 siswa yang bersekolah di SDN Sumbersekar 01 menjadi kelompok eksperimen, sedangkan 10 siswa yang bersekolah di SDN Sumbersekar 03 menjadi kelompok kontrol. Kelompok eksperimen terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Pengambilan subjek dilakukan dengan cara *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah sampel yang diambil berdasarkan keperluan penelitian, yang berarti setiap subjek dipilih dengan sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu. Penentuan subjek didasarkan pada skor skala perkembangan moral yang disusun oleh peneliti. Subjek yang terpilih adalah siswa yang memiliki skor pada rentang rendah hingga tinggi. Subjek pada kedua kelompok tersebut memiliki rentangan usia 9-10 tahun.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun yang menjadi variabel X adalah permainan tradisional *boy-boy* dan variabel Y adalah perkembangan moral. Permainan tradisional *boy-boy* adalah media atau sarana pembelajaran berupa permainan yang dilakukan secara berkelompok, di mana terdapat kelompok pemain dan kelompok penjaga. Kelompok pemain berusaha merobohkan tumpukan gentang dari jarak yang telah ditentukan, sedangkan kelompok penjaga bertugas untuk melempar bola ke kelompok pemain dan berusaha menghalangi mereka menyusun kereweng kembali. Setelah para siswa bermain, akan dilakukan refleksi terkait nilai-nilai yang mereka peroleh setelah bermain. Perkembangan moral adalah perubahan-perubahan yang mencakup pikiran, perasaan, dan perilaku yang terjadi dalam kehidupan anak berkenaan dengan tatacara, kebiasaan, adat, atau standar nilai yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan moral, yang dilihat pada *pre test* dan *post test*, diukur menggunakan skala yang disusun oleh peneliti. Skala perkembangan moral tersebut disusun mengacu pada 3 aspek dalam perkembangan moral, yaitu penalaran moral, emosi moral, dan perilaku moral. Skala menggunakan model skala Likert, di mana terdapat beberapa pernyataan dengan empat pilihan yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berdasarkan uji validitas dan reliabilitas, menggunakan program SPSS for Windows versi 21, dari *try out* skala yang telah dilakukan, diperoleh hasil seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Indeks validitas dan reliabilitas skala perkembangan moral

Jumlah Item yang Diujikan	Jumlah Item Valid	Indeks Validitas	Indeks Reliabilitas
45	21	0,29 – 0,63	0,83

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh 21 item valid dari 45 item yang diujikan, dengan rentangan indeks validitas 0,29 – 0,63 dan indeks reliabilitas sebesar 0,83.

Selain itu, perlakuan yang akan diberikan pada penelitian ini berupa permainan tradisional *boy-boyan* yang telah dibuat modul pelaksanaannya. Modul tersebut menjadi panduan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian, yang mencakup perlengkapan yang dibutuhkan, langkah-langkah kegiatan, serta tata cara pelaksanaan setiap sesi. Modul tersebut juga telah dilakukan *try out* pada 10 anak SD untuk mengetahui kelayakannya. Terdapat *guide* observasi berupa *checklist* yang juga menjadi instrumen pengumpulan data. *Guide* observasi tersebut dibuat berdasarkan tiga aspek perkembangan moral, yaitu pemahaman, emosi, dan perilaku moral. *Guide* observasi terdiri dari beberapa indikator, yang akan diisi sesuai dengan intensitas munculnya perilaku setiap subjek selama bermain. Hasil observasi tersebut akan menjadi data tambahan dalam penelitian ini.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan, yaitu mencari lokasi yang sesuai dan melakukan asesmen melalui observasi dan wawancara untuk menentukan subjek penelitian. Setelah itu, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa modul intervensi dan skala perkembangan moral yang digunakan sebagai alat ukur penelitian. Kemudian peneliti melakukan *try out* skala perkembangan moral yang telah disusun pada kurang lebih 50 anak kelas 4, 5, dan 6 SDN Tunggulwulung 1. Hasil dari *try out* digunakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas skala. Peneliti juga melakukan *try out* terhadap modul intervensi pada 10 anak SD di suatu lingkungan perkampungan di daerah Mulyoagung, Dau. Pelaksanaan *try out* modul menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperbaiki dalam modul intervensi. Setelah itu, peneliti menyebarkan skala pada siswa kelas 4 di sekolah yang menjadi lokasi penelitian untuk memperoleh skor *pre test*. Berdasarkan hasil *pre test* tersebut, peneliti memilih siswa yang memperoleh skor pada rentang rendah hingga tinggi untuk mengikuti intervensi.

Tahap berikutnya, peneliti melakukan intervensi permainan *Boy-boyan* yang dilakukan selama dua hari, yang terdiri dari enam sesi. Sesi satu sampai empat dilakukan pada hari pertama, sedangkan sesi lima dan enam dilakukan pada hari kedua. Pada sesi pertama, peneliti membagi peserta menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pemain dan penjaga. Setelah itu mereka akan mulai bermain yang dilakukan sebagai simulasi atau pemanasan agar mereka mengerti jalan main permainan *boy-boyan*. Pada sesi dua hingga empat dilakukan permainan disertai dengan refleksi setelahnya, dengan materi refleksi yang berbeda di setiap sesinya, sesuai dengan aspek yang ingin diungkap. Pada sesi kelima, peserta akan menonton video dari permainan mereka di hari sebelumnya, untuk dilakukan

evaluasi atau pembelajaran dan refleksi. Pada sesi terakhir, mereka bermain untuk terakhir kalinya, untuk melihat perkembangan yang mungkin terjadi setelah melalui beberapa sesi sebelumnya, sekaligus menjadi refleksi secara keseluruhan. Sesi permainan dilakukan di lapangan yang berada di dekat sekolah atau halaman sekolah, sedangkan sesi menonton video dilakukan di ruang perpustakaan sekolah. Selama intervensi berlangsung, peneliti melakukan observasi kepada seluruh subjek. Kemudian peneliti melaksanakan *post test*, dengan mengisi kembali skala perkembangan moral untuk memperoleh skor akhir.

Setelah rangkaian intervensi berakhir, peneliti melakukan analisa terhadap hasil dari keseluruhan proses intervensi. Data penelitian yang berupa skor skala perkembangan moral, baik *pre test* maupun *post test*, diolah menggunakan program SPSS for Windows versi 21. Analisis *Paired Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata perkembangan moral masing-masing kelompok sebelum dan sesudah pelaksanaan intervensi. Kemudian analisis *Independent Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan *pre test* maupun *post test* antara kedua kelompok. Selain menganalisis skor perkembangan moral, peneliti juga mengolah data *manipulation check* dari hasil observasi, sebagai data tambahan, selama proses kegiatan berlangsung. Selanjutnya, peneliti kemudian membahas hasil analisis data dengan teori dan juga hasil asesmen sebelumnya. Terakhir, peneliti mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan.

HASIL PENELITIAN

Setelah penelitian dilakukan, terdapat beberapa hasil yang akan seperti pada Tabel 3, yang menunjukkan deskripsi subjek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berpartisipasi dalam penelitian permainan tradisional *boy-boyan* untuk meningkatkan perkembangan moral pada siswa Sekolah Dasar.

Tabel 3. Karakteristik subjek penelitian

Kategori		Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Usia	9 tahun	3 siswa	2 siswa
	10 tahun	7 siswa	7 siswa
	11 tahun	0 siswa	1 siswa
Jenis Kelamin	Laki-laki	4 siswa	5 siswa
	Perempuan	6 siswa	5 siswa
Skor Perkembangan Moral	21 – 33	0 siswa	0 siswa
	34 – 46	0 siswa	0 siswa
	47 – 59	5 siswa	4 siswa
	60 – 71	5 siswa	6 siswa
	72 – 84	0 siswa	0 siswa

Berdasarkan Tabel 3, diketahui subjek pada kelompok eksperimen memiliki rentang usia 9-10 tahun, dan kelompok kontrol memiliki rentang usia 9-11 tahun. Pada kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing terdapat 5 siswa dan 4

siswa yang memperoleh skor perkembangan moral diantara 47-59, di mana skor tersebut berada pada kategori sedang. Selain itu, terdapat 5 siswa pada kelompok eksperimen dan 6 siswa pada kelompok kontrol yang memperoleh skor perkembangan moral diantara 60-71, di mana skor tersebut berada pada kategori tinggi. Sedangkan, tidak terdapat siswa pada kedua kelompok yang memperoleh skor pada rentangan 21-33, 34-46, dan 72-84, yang berarti tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah, rendah, dan sangat tinggi.

Uji beda Skor *Pre Test* pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Peneliti kemudian menganalisis skor perkembangan moral pada kedua kelompok tersebut sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *boy-boy* dengan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*.

Tabel 4. Hasil uji *independent sample t-test* skor *pre test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	N	F	Sig. (p)	t	Sig. (p)
Eksperimen	10	0,009	0,926	-0,781	0,445
Kontrol	10				

Berdasarkan Tabel 4, baik menggunakan *Levene Test* (F) maupun *T-Test* diperoleh hasil $p > 0,05$ ($p=0,926$ dan $0,445$). Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada skor *pre test* perkembangan moral pada kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi kedua kelompok tersebut berada pada kondisi yang setara sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen berupa permainan tradisional *boy-boy*.

Uji Beda Perkembangan Moral Sebelum dan Setelah Perlakuan pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

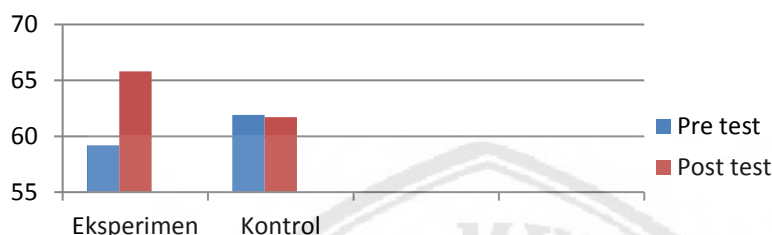
Peneliti kemudian melakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk menganalisis perbedaan skor *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelompok sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *boy-boy* pada kelompok eksperimen.

Tabel 5. Hasil uji *paired sample t-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	N	Rerata Nilai		t hitung	t tabel	Sig. (p)
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			
Eksperimen	10	59,2	65,8	-6,58	2,26	0,00
Kontrol	10	61,9	61,7	0,61	2,26	0,55

Pada Tabel 5, hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai t hitung sebesar -6,58 dengan nilai t tabel sebesar 2,26, yang berarti t hitung tidak berada di antara nilai $\pm t$ tabel. Selain itu, uji signifikan menunjukkan hasil (p) $0,00 < 0,05$ dengan tingkat signifikansi (α) adalah 5%. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata skor perkembangan

moral yang signifikan, sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa permainan tradisional *Boy-boyan*. Nilai rata-rata *post test* sebesar 65,8 lebih tinggi daripada nilai rata *pre test* sebesar 59,2. Sedangkan pada kelompok kontrol, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 0,61, yang berarti *t* hitung berada di antara $\pm t$ tabel. Uji signifikansi juga menunjukkan hasil (p) $0,55 > 0,05$, sehingga hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan pada kondisi *pre test* dan *post test*. Perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada dua kondisi, yaitu pada *pre test* dan *post test* dapat dilihat lebih jelas pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbedaan *pre test* dan *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Pada Gambar 1 dapat diketahui kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor perkembangan moral setelah mendapatkan perlakuan berupa permainan *boy-boyan*. Pada *pre test*, kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 59,2, kemudian pada *post test* meningkat menjadi 65,8. Sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan skor perkembangan moral. Pada *pre test*, kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor sebesar 61,9, kemudian pada *post test* menjadi 61,7.

Uji Beda Perkembangan Moral antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Setelah Perlakuan

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis uji *Independent Sample T-Test* untuk melihat perbedaan skor perkembangan moral kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol, setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *boy-boyan*. Nilai yang digunakan adalah selisih skor perkembangan moral saat *pre test* dan *post test*.

Tabel 6. Hasil uji *independent sample t-test* skor *pre test* dan *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	N	F	Sig. (p)	t	Sig. (p)
Eksperimen	10	12,005	0,003	3,693	0,004
Kontrol					

Dari Tabel 6, baik pada *Levene Test* (F) maupun *T-Test* diperoleh hasil $p > 0,05$ ($p=0,003$ dan $0,004$). Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan permainan *boy-boyan*. Dengan demikian, dapat diketahui skor perkembangan moral pada kelompok eksperimen yang diberikan

perlakuan permainan tradisional *boy-boyan* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Manipulation check

Selain melakukan beberapa uji analisis, peneliti mengolah data hasil observasi, untuk *manipulation check*, sebagai data tambahan yang dapat mendukung hasil penelitian ini. Data yang digunakan merupakan rata-rata perilaku yang muncul dari keseluruhan subjek, di setiap indikator pada aspek perkembangan moral.

Tabel 7. *Manipulation check* dari hasil obsrvasi kegiatan

<i>Aspek Moral Reasoning</i>	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6
1. Berbicara jujur saat terkena lemparan bola	1,7	1,8	2,5	3
2. Berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola	2,9	2,1	1,4	1
3. Berbohong saat terkena lemparan bola	2	2	1,4	1
4. Keluar dari batas area permainan	1,9	1,4	1,1	1
5. Menyerobot antrian untuk melempar bola ke arah tumpukan kereweng	1,2	1,3	1,1	1
6. Mendorong teman saat permainan	1,6	1,4	1,2	1
7. Menjegal teman saat berlari	1	1	1	1
8. Mengumpat	2,5	2,1	1,6	1
9. Tetap bermain meskipun telah dinyatakan mati	2,2	1,4	1,2	1
<i>Aspek Moral Emotion</i>				
1. Mengeluarkan kata-kata penyesalan saat mati dalam permainan, seperti : <i>yah, harusnya, oalah</i> , dst.	2,8	2,3	2,3	1,8
2. Menyalahkan teman satu tim yang terkena lemparan bola	2,2	1,7	1,6	1,1
3. Meminta maaf telah melemparkan bola terlalu keras pada teman lawan	1	1,3	1,6	1,3
4. Sukarela keluar dari batas area permainan, apabila melanggar peraturan	1,5	1,9	2,2	2,7
<i>Aspek Moral Conduct</i>				
1. Mampu menyelesaikan tugas sesuai prosedur permainan	1,8	2,2	3	3,3
2. Berbagi bola dengan teman satu tim	2,1	2,6	3	3,3
3. Mematuhi peraturan yang dibuat dalam tim	1,9	2,7	2,9	3,7
4. Mampu bekerjasama melemparkan bola ke lawan	1,6	2,4	2,7	3,2
5. Mampu bekerjasama menyusun kereweng	1,5	2,1	2,5	3,2
6. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan	1,5	2,1	2,5	3
7. Berdiskusi dengan temannya untuk menyelesaikan tugas	1,9	2	1,8	2
8. Membantu teman yang sedang mengalami kesulitan	1,4	1,7	1,8	1,8

Pada Tabel 7, diketahui perubahan perilaku yang muncul pada setiap sesi bermain, yaitu sesi 2, 3, 4, dan 6. Terdapat penurunan intensitas perilaku yang muncul pada item observasi yang bersifat negatif, seperti melanggar peraturan dan mengumpat, yang berarti siswa semakin jarang melakukan perilaku tersebut. Sedangkan, pada item observasi yang bersifat positif mengalami peningkatan intensitas perilaku yang muncul, seperti meminta maaf jika melempar bola pada lawan terlalu keras dan bekerja sama dalam satu tim, yang berarti siswa semakin sering menunjukkan perilaku tersebut.

Berdasarkan paparan analisis di atas, dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu permainan tradisional *Boy-boyan* mampu meningkatkan perkembangan moral pada siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat perkembangan moral kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan moral siswa kelas IV SDN Sumbersekar 01 sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *boy-boyan*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata skor perkembangan moral siswa yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Bermain merupakan salah satu aktivitas menyenangkan yang sangat digemari oleh kebanyakan anak-anak. Pada umumnya, individu pada masa kanak-kanak banyak berinteraksi dengan teman-teman sebaya dalam kegiatan bermain (Santrock, 2012). Dengan bermain, anak akan memiliki banyak pengalaman dalam mengeksplorasi lingkungan dan bersosialisasi dengan teman sebaya, di mana hal tersebut penting sebagai media stimulasi perkembangan mereka (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2011). Permainan sendiri memiliki berbagai tipe dan fungsinya masing-masing. Misalnya, permainan sensorimotor serta permainan praktis, permainan pura-pura atau simbolik, permainan sosial, permainan konstruktif, dan *games*. Peneliti menggunakan permainan *boy-boyan* yang termasuk dalam bermain *games*, yang sering kali bersifat kompetitif dan memiliki aturan-aturan. Tidak hanya untuk memperoleh kesenangan, dalam permainan *games* anak-anak juga dapat belajar melalui aturan-aturan, belajar *problem solving*, dan juga kemampuan sosial, mengingat permainan *boy-boyan* merupakan permainan berkelompok yang tentunya melibatkan interaksi antar pemain. Insiden tertinggi dari *games* adalah pada usia antara 10 hingga 12 tahun, setelah usia tersebut, popularitas *games* mulai menurun (Santrock, 2012). Hal tersebut menjadi salah satu alasan peneliti menggunakan permainan *boy-boyan* yang sesuai dengan rentang usia subjek dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, permainan tradisional *boy-boyan* mampu meningkatkan perkembangan moral siswa pada tingkat sekolah dasar. Pada penelitian sebelumnya, permainan *boy-boyan* efektif dalam pembelajaran tematik terintegrasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar tema “Diriku” pada siswa sekolah dasar. Selain meningkatkan hasil belajar, permainan *boy-boyan* juga mampu mengembangkan nilai-nilai karakter siswa sesuai dengan sub tema yang dipelajari (Anggraini & Untari, 2014). Berbeda dengan permainan

non tradisional, permainan tradisional memiliki banyak manfaat. Dari penelitian yang dilakukan Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati (2011), terdapat berbagai jenis permainan tradisional yang dapat menjadi media atau sarana stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Permainan tersebut mengandung banyak nilai kearifan lokal, seperti keberanian, menghargai orang lain, kesabaran, kasih sayang, dan sebagainya. Salah satunya permainan *engklek* dalam penelitian yang dilakukan oleh Iswinarti (2010), memiliki nilai-nilai terapiutik bagi anak-anak pada tingkat sekolah dasar, yaitu sebagai alat deteksi anak yang bermasalah, nilai untuk perkembangan fisik yang baik, nilai untuk kesehatan mental yang baik, nilai *problem solving*, dan nilai sosial. Cabrera (2009) juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan instrumen yang baik untuk membangun hubungan antar budaya, meningkatkan toleransi, rasa hormat, dan sumber daya yang kuat untuk pendidikan moral.

Selain melatih kerja sama dan konsentrasi, permainan *boy-boyan* dapat mengungkap aspek-aspek dalam perkembangan moral, yaitu *moral reasoning*, *moral emotion*, dan *moral conduct* melalui kemungkinan-kemungkinan peristiwa yang terjadi saat bermain, terutama berkaitan dengan belajar aturan-aturan yang berlaku dalam permainan. Hal ini dapat dicapai melalui *experiential learning*, yang mendefinisikan pembelajaran sebagai proses di mana pengetahuan diperoleh melalui transformasi atau refleksi dari pengalaman. Pada *experiential learning* individu mengalami empat hal dasar, yaitu pengalaman konkret, refleksi, berpikir, dan berperilaku. Pengalaman langsung merupakan dasar untuk refleksi. Refleksi ini berasimilasi dan disaring menjadi konsep-konsep abstrak yang baru sebagai implikasi untuk setiap tindakan yang diambil. Implikasi tersebut dapat berfungsi sebagai panduan dalam menciptakan pengalaman baru (Kolb, 2005). Pada penelitian ini, refleksi yang dilakukan terkait dengan aspek pemahaman, emosi, dan perilaku dalam perkembangan moral. Para siswa merefleksikan pengalaman mereka selama bermain *boy-boyan* dengan menggali perasaan, peneliti juga mengajak siswa memperoleh pemahaman tentang pembelajaran yang diperoleh, dan mengajak siswa untuk mentransfer pengalaman mereka ketika bermain ke dalam kehidupan nyata.

Fasilitator pada penelitian ini selain memandu jalannya permainan, juga ikut membantu para siswa merefleksikan pengalaman mereka setelah bermain. Hal ini dimaksudkan agar para siswa dapat benar-benar memahami dan memaknai nilai-nilai yang diperoleh dari permainan *boy-boyan*. Selama proses refleksi, fasilitator dapat meluruskan pemahaman, emosi, atau perilaku moral siswa yang keliru dengan cara-cara tertentu, misalnya dengan stimulasi berupa pemberian contoh atau mencoba memahami perspektif dari sudut pandang yang lain. Pengalaman seperti terlibat dalam kegiatan sosial atau bermain dengan orang yang lebih dewasa dalam merawat rumah dapat membantu anak-anak mengapresiasi seberapa banyak yang mereka punya dan seberapa banyak yang bisa mereka berikan. Anak memerlukan bantuan dari orang yang lebih dewasa seperti orang tua atau guru untuk merefleksikan dan membuat beberapa pengalaman menjadi pendidik moral yang efektif. Pengalaman yang didukung dengan contoh, penjelasan, nasihat, dan harapan dapat mengajarkan para siswa bahwa karakter mereka tidak hanya dibentuk dari dalam diri sendiri, tetapi salah satunya juga dari

kapasitas memberikan bakat, waktu, dan diri mereka dalam cara yang produktif dan memuaskan (Ryan & Bohlin, 2014).

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan perkembangan moral siswa juga didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan perilaku setiap siswa ketika bermain pada beberapa sesi. Observasi yang dilakukan meliputi ketiga aspek dalam perkembangan moral, yaitu kognitif, emosi, dan tindakan. Pada aspek kognitif observer mengamati diantaranya bagaimana siswa memahami peraturan yang berlaku, memahami konsep benar dan salah dalam permainan. Pada aspek emosi, observer mengamati diantaranya bagaimana perubahan emosi siswa selama bermain, misalnya ketika melakukan pelanggaran. Sedangkan pada aspek tindakan, observer mengamati berbagai perilaku siswa selama bermain, misalnya bekerja sama atau saling membantu dalam satu kelompok, serta partisipasi siswa dalam permainan.

Hasil observasi menunjukkan beberapa siswa mengalami peningkatan perkembangan moral. Pada sesi satu, yang merupakan simulasi permainan, observasi yang dilakukan lebih cenderung pada pemahaman peserta terhadap cara atau jalannya permainan. Observasi pada sesi dua menunjukkan banyaknya pelanggaran dan perilaku negatif yang dilakukan oleh beberapa subjek. Setelah merefleksi permainan yang telah mereka lakukan, terdapat perubahan pada ketiga aspek perkembangan moral di sesi permainan tiga dan sesi-sesi selanjutnya. Pada umumnya, terdapat penurunan intensitas pada item observasi yang bersifat negatif, seperti melanggar peraturan dan mengumpat, yang berarti siswa semakin jarang melakukan hal-hal negatif tersebut. Sedangkan pada item observasi yang bersifat positif mengalami peningkatan intensitas, seperti meminta maaf jika melempar bola pada lawan terlalu keras dan bekerja sama dalam satu tim. Hal tersebut menunjukkan semakin sering bermain, semakin siswa memahami nilai-nilai moral yang telah mereka pelajari dari merefleksikan pengalaman mereka pada permainan sebelumnya.

Terdapat beberapa hambatan dan keterbatasan dalam penelitian ini yang dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya, seperti lapangan tempat bermain yang kurang nyaman karena tingginya rumput liar yang tumbuh, kurangnya tenaga yang membantu penelitian ini, sehingga pelaksanaan penelitian kurang maksimal. Waktu yang tersedia juga cukup terbatas, mengingat saat pelaksanaan penelitian berdekatan dengan waktu liburan siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat mempertimbangkan kemampuan fasilitator dalam mengajak peserta mengemukakan pendapatnya pada saat kegiatan refleksi. Dengan demikian proses *experiential learning* dapat memberikan hasil yang maksimal.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat perkembangan moral yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *Boy-boyon*. Hal ini menunjukkan permainan tradisional *boy-boyon* mampu meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini meliputi, bagi guru atau tenaga pendidik diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk menggunakan

permainan tradisional *boy-boyan* sebagai media untuk meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian terkait perkembangan moral dengan media permainan tradisional di Indonesia lainnya. Selain itu, target atau subjek penelitian tidak terbatas pada siswa sekolah dasar saja, namun juga pada kalangan yang lebih luas lagi. Sehingga pembangunan karakter generasi bangsa berdasarkan nilai-nilai moral dapat dilaksanakan secara merata.

REFERENSI

- Anggraini, C. C. D., & Untari, M. F. A. Keefektifan model permainan *boy-boyan* terhadap hasil belajar tema “diriku” siswa kelas I SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1, (1), 92-98.
- Borba, M. (2008). *Membangun kecerdasan moral*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bredemeier, B. J., Weiss, M. R., Shields, D. L., & Shewchuk, R. M. (1986). Promoting moral growth in a summer sport camp: the implementation of theoretically grounded instructional strategies. *Journal of Moral Education*, 15, (3), 212-220.
- Cabrera, E. A. (2009). Traditional children’s games in the Mediterranean : Analogies. *Journal of Human Sport & Exercise*, IV, (III), 201-210.
- Eisenberg, N. (2000). Emotion, regulation, and moral development. *Annual Review Psychology*, 51:665–697.
- Gibbons, L.S., Ebbeck, V. and Weiss, M.R. (1995). Fair play for kids: effects on the moral development of children in physical education, *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 66, 3: 247–55.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-nilai terapeutik permainan tradisional engklek untuk anak usia sekolah dasar*. Naskah Publikasi. Penelitian Dasar Keilmuan. Fakultas Psikologi, Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Arti kata moral* (Online). Diakses tanggal 22 November 2016, diperoleh dari <http://kbbi.web.id/moral>
- Kasman, R. (2013). Program bimbingan pribadi-sosial untuk meningkatkan kecerdasan moral siswa (studi pengembangan di sekolah menengah atas negeri 1 setu bekasi). *Jurnal Bimbingan dan Konseling “PSIKOPEDAGOGIA”* 2013, II,(1).
- Khasanah, I., Prasetyo., Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1, (1), 91-105.
- Kolb, A. Y., Kolb, D. A. (2005). Learning styles and learning spaces: enhancing experiential learning in higher education (Eds), *Academy of Management Learning & Education*, 2005, 4, (2), 193–212.

- Kompas. (2014). *Kasus kriminalitas anak akibat kacaunya sistem pendidikan*. (Online). Diakses tanggal 27 Oktober 2016, diperoleh dari <http://megapolitan.kompas.com/read/2014/05/12/1304427/Kasus.Kriminalitas.Anak.Akibat.Kacaunya.Sistem.Pendidikan>.
- Tribun Lampung. (2016). *Kasus Bullying di Lampung, Anak TK Rebut Bekal Temannya lalu Diinjak-injak*. (Online). Diakses tanggal 15 Februari 2017, diperoleh dari <http://lampung.tribunnews.com/2016/01/24/kasus-bullying-di-lampung-anak-tk-rebut-bekal-temannya-lalu-diinjak-injak>.
- Lickona, T. (Eds). (1976). *Moral development and behavior*. New York : Holt Rinehart and Winston.
- Moratidou, K., Goutza, S., Chatzopoulos, D. (2007). Physical education and moral development: An intervention programme to promote moral reasoning through physical education in high school students. *European Physical Education Review*, 13, (1):41–56
- Notosrijodono, A. (2016). *Menanamkan kecerdasan moral sejak anak usia dini pada keluarga muslim*. Laporan Penelitian. Departemen Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Depok : Universitas Indonesia.
- Ormrod, J. E. (2009). *Edisi keenam psikologi pendidikan : membantu siswa tumbuh dan berkembang*. Jakarta : Erlangga.
- Ryan, K., Bohlin, K. E. (2014). *Building character in schools : practical ways to bring moral instruction to life*. San Fransisco : Josey Bass.
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan Masa-Hidup Edisi Ketigabelas Jilid 1*. (Terj. B. Widiasinta). Jakarta : Erlangga.
- Shaughnessy, J. J., Zechmeister, E. B., Zechmeister, J. S. (2015). *Metode penelitian dalam psikologi Edisi 9*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Setyawan, D. (16 Oktober 2014). *KPAI : Kasus bullying dan pendidikan karakter*. (Online). Diakses tanggal 2 Januari 2017, diperoleh dari <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikan-karakter/>.
- Termini, K. A., & Golden, J. A. (2007). Moral behaviors: what can behaviorists learn from the developmental literature?. *International Journal of Behavioral Consultation and Therapy*, 3, (4), 477-494.
- Tim Playplus Indonesia. (2016). *Ensiklopedia permainan tradisional anak indonesia*. Jakarta : Erlangga.

*"Permainan Boy-Boyan sebagai Media untuk
Meningkatkan Perkembangan Moral pada
Siswa Sekolah Dasar"*



Oleh :

Icha Syahrani

Ria Rizki

Mifthahul Rizki

Laila Indra L.

Nur Intan W.

Maju mundurnya suatu bangsa mendatang juga terletak dipundak generasi muda. Diambang pintu kedewasaan menanti tugas-tugas yang harus mereka penuhi, maka bekal-bekal tertentu sangat perlu dipersiapkan bagi mereka. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Prof. Dr. Winarno Surakhmad (1980):

“...Suatu fakta didalam sejarah perkembangan umat yang memelihara kelangsungan hidupnya untuk senantiasa menyerahkan, mempercayakan hidupnya ditangan generasi yang lebih muda”.

Berdasarkan kutipan diatas bahwa generasi muda adalah suatu tonggak vital dari sebuah bangsa, maka dari itu pendidikan haruslah lebih diperbaiki seiring berjalannya waktu. Tanpa disadari perkembangan pendidikan bangsa ini semakin maju namun perkembangan moral mengalami kemunduran.

Dalam psikologi perkembangan Hurlock (1990) disebutkan bahwa perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Menurut Kohlberg (dalam Sjarkawi, 2011) menyatakan perkembangan tingkat perkembangan moral dipengaruhi oleh suasana moralitas di rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat luas. Pertimbangan moral merupakan faktor penentu yang melahirkan perilaku moral. Hal ini tidak sejalan dengan kondisi moral pada saat ini, kemerosotan moral itu tidak saja terjadi pada orang yang telah dewasa, akan tetapi telah menjalar sampai kepada tunas-tunas muda yang diharapkan sebagai penerus bangsa, dengan banyaknya ditemukannya kasus-kasus di media yang menyebutkan bahwa yang memperlihatkan kasus-kasus yang dilakukan oleh anak-anak di bawah umur, seperti yang dipaparkan oleh salah satu media online yaitu mengenai tawuran pelajar yang semakin meresahkan warga Jakarta dikarenakan pelajar-pelajar tersebut menggunakan bahan kimia seperti air keras saat tawuran. (<http://megapolitan.kompas.com>)

Fenomena yang ditemukan oleh peneliti di lapangan adalah sikap anak yang tidak sopan terhadap orang yang lebih tua (berbicara kasar, menggertak, tidak permissi ketika berjalan didepannya dll), merokok, menonton video pornografi, bergaya layaknya orang dewasa, menggoda teman perempuannya, dan lain-lain. Berdasarkan fenomena yang ditemukan ini, menunjukkan bahwa perkembangan moral pada anak-anak tidak berkembang dengan baik sehingga penalaran mengenai aturan atau kode moral sosial tidak dipahami anak dan tidak

terinternalisasikan dalam diri anak. Perkembangan moral yang dinilai baik adalah pada saat individu dapat menginternalisasikan aturan-aturan sosial atau kode moral sosial dalam dirinya. Dengan perkembangan pendidikan yang semakin maju ada baiknya bila perkembangan moral mengikuti kemajuan perkembangan pendidikan dengan kata lain, hal ini menjadi tanggung jawab orang tua, sekolah dan lingkungan masyarakat untuk mengembalikan citra baik anak bangsa.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Simatupang, 2005). Bermain dibagi atas 2 jenis yaitu modern dan tradisional. Permainan modern memiliki keunggulan di bidang visual yang beraneka warna, tidak membutuhkan banyak tempat, praktis, dilengkapi dengan audio dan memiliki banyak tema permainan. Namun memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Dalam studi yang dipublikasikan di *Proceedings of the Royal Society B* seperti dirilis *Dailymail*, Rabu (20/5/2015). Penelitian itu menemukan, pemain yang dua kali lebih mungkin untuk menggunakan inti berekor mereka (80,76%) yang cenderung mengandalkan sistem memori spasial otak, *hippocampus* yang mengakibatkan gangguan neurologis dan psikologis termasuk demensia dan depresi pada anak (banjarmasin.tribunnews.com/). Menurut Sumintarsih (2008) bahwa permainan baru saat ini telah banyak berpengaruh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.

Arikunto (1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi meningkatkan kemampuan motorik, moral, mental dan pikiran. Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Permainan tradisional yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan moral pada dalam penelitian ini adalah permainan “Boy-boyan”, di dalam permainan ini melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Sehingga

permainan ini tidak hanya mendahulukan faktor kegembiraan bersama namun permainan ini juga memiliki tujuan lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). Dalam proses permainan yang melibatkan langsung anak, anak akan akan mendapatkan pelajaran langsung dari proses tersebut (*experiential learning*). Berdasarkan hal tersebut peneliti menjadikan permainan “Boy-boy” sebagai media untuk meningkatkan penalaran moral) pada siswa sekolah dasar.

Sasaran

Dalam penelitian ini proses pelaksanaan permainan *Boy-boy* ditujukan pada siswa sekolah dasar dengan sasaran siswa-siswi Sekolah Dasar dengan rentang usia 8-12 tahun.

Tujuan Penyusunan

Adapun tujuan penyusunan modul yaitu sebagai acuan dalam melakukan atau memberikan intervensi dengan menggunakan permainan tradisional *Boy-boy* untuk meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar.

Jenis Intervensi

Jenis intervensi yang dilakukan adalah pelatihan, menurut Mondy & Noe (dalam Marwansyah, 2010), pengembangan adalah pemberian kesempatan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan individu, tetapi tidak dibatasi pada pekerjaan tertentu pada saat ini atau di masa yang akan datang dan memiliki fokus yang lebih berjangka panjang. Pelatihan yang diberikan adalah menggunakan media permainan *Boy-boy*, dengan melibatkan anak langsung dalam permainan dan merefleksikan pengalaman anak menjadi alternatif metode dalam meningkatkan perkembangan moral pada anak.

Hubungan Permainan Boy-boy dengan Perkembangan Moral

No.	Aspek-aspek Perkembangan Moral	Indikator dalam Permainan
1.	<i>Moral Reasoning</i>	<p>c) Konsep Benar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jujur apabila melanggar peraturan - Tidak bermain curang - Sportif saat mengalami kekalahan <p>d) Konsep Salah</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola - Melempar bola mengenai kepala teman - Berbohong saat terkena bola - Mendorong teman - Menjegal teman saat berlari - Mengumpat
2.	<i>Moral emotion</i>	<p>c) Peristiwa yang muncul saat bermain</p> <p>d) Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyalahkan diri sendiri ketika terkena bola - Merasa bersalah saat kalah - Marah melihat teman satu tim terkena bola
3.	<i>Moral conduct</i>	<p>c) Perilaku Prososial</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi bola dengan teman setim - Bekerjasama melemparkan bola ke lawan - Bekerjasama menyusun kreweng - Menolong teman yang jatuh <p>d) Penolakan perilaku antisosial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjaga <ul style="list-style-type: none"> - Tidak mau diajak curang (seperti menghancurkan susunan kreweng) • Pemain <ul style="list-style-type: none"> - Tidak mau diajak berbohong.

PANDUAN PELAKSANAAN

Perlengkapan yang Dibutuhkan

1. Kereweng (cetakan uang-uangan yang dibentuk dari tanah liat) berbentuk lingkaran dengan diameter 7 cm dan tebal 7 mm sebanyak 15 buah.
2. Bola tenis 2 buah
3. Kamera dan *tripod*
4. Nomor punggung 10 buah
5. Peluit
6. Stopwatch
7. Tali Rafia
8. Bambu
9. Nomor dada peserta
10. Hadiah
11. Stiker bintang

Setting Tempat

1. Arena permainan 8 x 12 meter. Batas ditandai dengan tali rafia yang dikaitkan dengan pathok bambu pada tiap sudutnya.
2. Di tengah arena diletakkan tumpukan kereweng yang diberi batasan lingkaran dengan tali rafia berdiameter 80 cm.
3. Dengan jarak 3 meter dari tumpukan kereweng dibuat garis batas dengan rafia sepanjang 75 cm sebagai tempat pemain melempar bola ke arah tumpukan kereweng.
4. Kegiatan refleksi dilakukan di bawah pohon di pinggir arena.

Prosedur dan Aturan Permainan Boy-boy

1. Prosedur 1 : Pembagian Kelompok

Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur pembentukan kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

- Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.
- Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- Silahkan pilih *leader* dalam permainan ini.

- Leader merah dan putih silakan melakukan suit untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.

2. Prosedur 2 : Aturan Permainan.

Fasilitator memberikan instruksi terkait aturan untuk kelompok pemain dan penjaga.

Tugas Kelompok PEMAIN:

- a. Melempar bola ke arah tumpukan kereweng dengan jarak sekitar 3 meter
Pelemparan dilakukan oleh peserta satu demi satu sampai ada peserta yang merubuhkan tumpukan kereweng.
- b. Ketika tumpukan kereweng sudah rubuh, kelompok PEMAIN berlari menghindari lemparan bola dari kelompok PENJAGA sambil berusaha menata tumpukan kereweng.
- c. Jika kereweng berhasil ditata seluruhnya maka PEMAIN akan berteriak “Boy” dan kelompok dinyatakan menang.
- d. Anak dalam kelompok PEMAIN dianggap “mati” apabila :
 - Keluar dari garis batas arena permainan
 - Terkena lemparan bola
 PEMAIN yang “mati” tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.
- e. Jika seluruh pemain “mati” maka kelompok pemain dinyatakan kalah dan permainan dilanjutkan dengan kelompok PEMAIN menjadi penjaga.

Tugas kelompok PENJAGA:

- a. Menjaga kelompok PEMAIN agar tidak bisa menata kereweng kembali.
- b. Melempar bola untuk mematikan PEMAIN.
- c. Melempar bola kepada sesama PENJAGA agar lebih dekat melempar bola kepada PEMAIN.
- d. Anak dalam kelompok PENJAGA dinyatakan “mati” apabila:
 - melangkah lebih dari satu langkah ketika melempar bola
 - melempar mengenai kepala PEMAIN

PENJAGA yang mati tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.

- e. Kelompok PENJAGA dinyatakan kalah ketika semua anggota kelompok mati. Sangsinya adalah tetap menjadi PENJAGA pada putaran permainan selanjutnya.

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

HARI KE-1

Sebelum kegiatan utama :

1. Fasilitator mengajak anak-anak yang sudah datang untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan.
2. Melakukan absensi dan membagikan nama punggung.
3. Fasilitator meminta peserta berdiri melingkar di tengah arena permainan. Fasilitator berada di tengah-tengah peserta kemudian mengucapkan salam dan memimpin peserta untuk melakukan doa sebelum kegiatan permainan *boy-boy* dimulai. Fasilitator menggunakan metode “melempar bola” untuk pengenalan diri bagi peserta maupun fasilitator yang menangkap bola yang telah dilemparkan.
4. Fasilitator memberikan penjelasan tentang gambaran seluruh kegiatan meliputi agenda kegiatan, tujuan kegiatan, tugas fasilitator, tugas peserta.
5. Menjelaskan gambaran umum tentang prosedur dan aturan main permainan *boy-boy*.

SESI I

Tujuan kegiatan

1. Pembagian kelompok PEMAIN dan PENJAGA
2. Melakukan simulasi permainan *boy-boy*
3. Melakukan evaluasi tentang permainan *boy-boy* yang telah dilakukan.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-1 : Pembagian Kelompok
 - Waktu : 08.35-08.45

- Prosedur :
 - a) Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur pembentukan kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

- a) Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.
- b) Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- c) Silahkan pilih *leader* dalam permainan ini.
- d) Leader merah dan putih silakan melakukan suit untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
- b) Fasilitator membacakan tugas dari kelompok pemain dan kelompok penjaga.

2. Aktivitas ke-2 : Simulasi Permainan

- Waktu : 08.45-08.55
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai simulasi permainan.
 - b) Ketika permainan berlangsung fasilitator memberi peringatan terhadap peserta yang melakukan kesalahan. Ketika permainan berlangsung observer mulai melakukan pengamatan.
 - c) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dengan peluit sebagai pertanda.

3. Aktivitas ke-3 : Evaluasi

- Waktu : 08.55-09.05
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berdiri melingkar dan bersama peserta melakukan evaluasi terhadap jalannya permainan.
 - b) Fasilitator menanyakan kepada pemain tentang bagaimana anak-anak bermain, yaitu apakah jalannya permainan sudah mereka pahami.

- c) Dalam aktivitas ini dilakukan beberapa kesepakatan tentang hal-hal yang oleh anak masih dianggap membingungkan.
4. Aktivitas ke-4 : Istirahat
- Waktu : 09.05-09.10
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator meminta anak-anak beristirahat untuk minum dan memakan *snack*.
 - b) Fasilitator mempersilakan peserta untuk meninggalkan lapangan.

SESI II

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Harisman” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boy*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy*, tentang pemahaman konsep akan aturan-aturan hal yang benar dan salah untuk dilakukan atau kesulitan-kesulitan ketika bermain, pengalaman berkesan saat bermain, usaha-usaha yang telah dilakukan untuk memenangkan pertandingan.
4. Melakukan pembelajaran tentang aspek penalaran moral (memahami konsep benar dan salah).

Uraian kegiatan

1. Aktivitas Ke-5 : *Ice Breaking*
 - Waktu : 09.10-09.20
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi II.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
 - c) Fasilitator memberikan instruksi *ice breaking*
Instruksi :
 1. Silakan teman-teman membentuk lingkaran.
 2. Buatlah isyarat dengan telunjuk kanan sedangkan keempat jari lainnya mengepal
 3. Bukalah jari-jari tangan kiri seperti meminta sesuatu.

4. Letakkan kedua tangan ke samping
5. Letakkan telunjuk kalian pada tangan kiri peserta lain yang tadi terbuka seperti sedang meminta.
6. Setiap mendengar kata “harimau” kalian harus menangkap telunjuk peserta lain tetapi telunjuknya sendiri tidak boleh ditangkap peserta lain.
7. Fasilitator membacakan cerita dengan perlahan-lahan dengan suara yang cukup keras:

Hari minggu, Hariman pergi ke hutan. Harimau adalah sasaran yang hendak ditangkap Hariman. Tiba di hutan, Hariman bersama Harimin melihat anak Harimau. Dan... Hariman pun segera memburu Harimau. Tetapi... Harimin tidak membawa senjata lengkap. Pada akhirnya, Harimau pun kabur. Hariman kecewa karena Harimin lupa dengan senjatanya. Merka pun pulang tanpa Harimau yang diinginkannya.

2. Aktivitas ke-6 : Penentuan Kelompok
 - Waktu : 09.20-09.25
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator meminta leader kelompok melakukan suit lagi untuk menentukan kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
 - b) Kelompok yang menang menjadi PEMAIN sedangkan kelompok yang kalah menjadi PENJAGA.
3. Aktivitas ke-7 : Permainan *Boy-boyan I*
 - Waktu : 09.25-09.40
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa setiap peserta dari kelompok yang memperoleh poin akan mendapat bintang. Bintang akan disematkan pada baju di dada kiri pemain.
 - c) Ketika permainan berlangsung fasilitator berfungsi sebagai wasit.
 - d) Ketika permainan berlangsung observer melakukan observasi untuk menemukan aspek penalaran moral yang muncul pada anak saat

permainan berlangsung. Observer memberikan *checklist* sesuai *guide* observasi dan memberikan catatan tambahan.

- e) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dan mempersilakan peserta untuk minum dan makan *snack*.

4) Aktivitas ke-8 : Refleksi I

- Waktu : 09.40-10.10
- Prosedur :

- a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
- b) Fasilitator mulai melakukan refleksi I. Dalam refleksi I fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Aturan-aturan apa saja yang harus ditaati dalam permainan
 - Pelanggaran-pelanggaran apa saja yang terjadi dalam permainan sesi I
 - Fasilitator menanyakan kepada peserta yang melanggar mengenai alasan atau faktor penyebab peserta melakukan pelanggaran
 - Setiap peserta kelompok diperkenankan menyampaikan pendapat mereka mengenai konsep benar dan salah ketika terjadi pelanggaran baik yang dilakukan oleh teman satu kelompok maupun yang dilakukan oleh kelompok lain
- c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek penalaran moral mengenai konsep benar dan salah.
- d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan saat permainan berlangsung sehingga konsep benar dan salah dapat dipahami oleh peserta.
- e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

SESI III

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan permainan *boy-boy*
2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.
3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tentang perasaan moral (kegelisahan, rasa bersalah, keprihatinan, dan empati).

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-9 : Permainan *Boy-boy II*
 - Waktu : 10.10-10.35
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang. Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
 - b) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan. Permainan berlangsung selama 10 menit.
 - c) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”. Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor. Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.
 - d) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
 - e) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.

2. Aktivitaske-10 : Refleksi II

Waktu : 10.35-11.00

Prosedur :

a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.

b) Fasilitator mulai melakukan refleksi II.

Dalam refleksi II fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:

- Pelanggaran apa yang masih dilakukan peserta saat permainan berlangsung
- Apa yang dirasakan peserta yang melakukan pelanggaran dan apakah peserta menyesali melakukan pelanggaran tersebut
- Bagaimana perasaan peserta apabila teman satu kelompok terluka dan dicurangi.
- Bagaimana perasaan kelompok yang telah memenangkan permainan dan juga perasaan kelompok yang kalah dalam permainan
- Bagaimana perasaan kelompok yang menang memandang kelompok yang kalah, dan sebaliknya

c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek perasaan moral mengenai rasa bersalah dan empati.

d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami dan merasakan apa yang dialami dan dirasakan peserta yang lain.

e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

SESI IV

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan permainan *boy-boyan*
2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boyan* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam

permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.

3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial)

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-11 : Pengarahan dari fasilitator
 - Waktu : 11.00-11.10
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang.
 - c) Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
2. Aktivitas ke-12 : Permainan *Boy-boyan III*
 - Waktu : 11.10-11.25
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.
 - b) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”.
 - c) Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor.
 - d) Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.
 - e) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
 - f) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.

3. Aktivitas ke-13 : Refleksi III

- Waktu : 11.25-11.45

- Prosedur :

- a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh.
- b) Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
- c) Fasilitator mulai melakukan refleksi III. Dalam refleksi III fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Bagaimana peserta bekerja sama satu sama lain dalam permainan
 - Apa yang mereka lakukan ketika melihat kecurangan yang dilakukan teman kelompok maupun lawan.
- d) Setelah menanyakan beberapa hal tersebut fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain *Boy-boy III*. Dalam mengungkap tentang tindakan moral, fasilitator mengajak peserta mengungkapkan pengalaman mereka dalam aspek tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial).
- e) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta terkait kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain beberapa kali.

4. Aktivitas ke-14 : Pembagian Hadiah

- Waktu : 11.45-12.00

- Prosedur :

- a) Fasilitator mengajak semua peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberikan hadiah kepada peserta. Fasilitator mengatakan bahwa hadiah diberikan kepada para pemenang dari permainan terakhir yang dipertandingkan. Selanjutnya fasilitator juga memberikan hadiah tersebut kepada pemain lain.

Setelah kegiatan utama selesai:

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Sebelum berdoa fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam

kegiatan dan mengingatkan bahwa besok pagi kegiatan akan dilanjutkan dengan agenda menonton tayangan video saat mereka bermain dan dilanjutkan dengan permainan lagi. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.

2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap

HARI KE-2

Sebelum Kegiatan Utama :

1. Peserta datang dan diarahkan untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan yaitu dalam ruangan. Peserta berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk pada hari sebelumnya.
2. Peserta melakukan absen.
3. Fasilitator mengajak peserta berkumpul di ruangan yang sudah disiapkan.
4. Fasilitator dan peserta berdiri melingkar di ruangan bagian depan.
5. Fasilitator mengajak peserta untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan. Fasilitator menanyakan kabar peserta.

Setting dan Perlengkapanyang dibutuhkan :

1. Ruangan kelas beserta tempat duduk $\pm 5 \times 7$ meter.
2. Laptop, LCD, dan layar untuk menanyakan rekaman video.

SESI V

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Lidi Sakti” untuk mencairkan suasana.
2. Menyajikan tayangan video saat peserta bermain pada hari 1.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta selama bermain *gembatan* berdasarkan tayangan video.
4. Melakukan pembelajaran moral.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitaske – 1 : *Ice Breaking*

- Waktu : 08.00-08.10
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah ruangan untuk melakukan permainan *ice breaking*.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
 - c) Fasilitator memberikan instruksi *ice breaking*.
2. Aktivitas ke-2 : Penayangan Video
- Waktu : 08.10-08.30
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengecek peserta apakah mereka masih ingat bagaimana prosedur dan aturan main permainan "*Boy-boyan*".
 - b) Fasilitator mengajak peserta menonton video rekaman permainan kemarin.
3. Aktivitas ke-3 : Refleksi
- Waktu : 08.30-08.50
 - Prosedur :
 - a) Selesai menonton tayangan video, fasilitator mengajak kelompok MERAH untuk pindah ruangan diikuti observer, sementara fasilitator II dan kelompok PUTIH tetap di ruangan bersama observer II.
 - b) Fasilitator melakukan refleksi.
 - c) Dalam refleksi fasilitator merefleksikan beberapa hal berkaitan dengan aspek-aspek moral:
 - Apa tanggapan peserta setelah melihat tayangan video bermain mereka sebelumnya.
 - Perubahan kemampuan yang dialami peserta setelah melakukan permainan hari sebelumnya dari mulai permainan 1 sampai 3
 - Memahami dan menyadari perbuatan yang salah pada saat permainan.
 - Mencoba memahami dan menghargai peserta lain.
 - Dapat mengontrol emosi pada saat permainan berlangsung.
 - Meminimalisir kebiasaan berkata kasar (misuh) saat bermain.
 - Mengevaluasi diri peserta dalam permainan yang ditayangkan dalam video.

4. Aktivitas ke-4 : Persiapan Permainan *Boy-boyan*
- Waktu : 08.50-09.05
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta ke arena permainan dengan berjalan kaki.
 - b) Fasilitator memberi informasi bahwa agenda kegiatan selanjutnya adalah bermain *boy-boyan* di lapangan.
 - c) Fasilitator juga mempersilakan peserta jika ada yang ingin ke kamar mandi.

SESI VI

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Bim Bam” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boyan*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta saat bermain *boy-boyan* tentang apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik, apakah peserta telah dapat melakukan perilaku mengikuti aturan, sportif, dan tidak berbuat agresif baik verbal maupun non verbal, dan peran kerjasama, berbagi, saling menolong untuk kemenangan tim.
4. Memberikan komentar kepada tim lain.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-5 : *Ice breaking*
 - Waktu : 09.05-09.15
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi V.
 - b) Fasilitator mengajak peserta untuk mencairkan suasana dengan bernyanyi “Bim Bam” sambil mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh fasilitator.
2. Aktivitas ke-6 : Permainan *Boy-boyan IV*
 - Waktu : 09.15-09.40
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi.

- b) Fasilitator memberi tanda pengenal (kain segitiga) merah kepada kelompok MERAH dan fasilitator memberi tanda pengenal kepada kelompok PUTIH. Kain sebagai tanda pengenal diikatkan pada lengan leher peserta.
 - c) Fasilitator meminta wakil dari kedua kelompok melakukan *suit* untuk menentukan kelompok mana yang akan menjadi PEMAIN dan PENJAGA. Fasilitator meminta kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi menentukan strategi untuk kemenangan tim . Fasilitator memberitahu bahwa peserta yang timnya menang akan mendapatkan stiker bintang dan mendorong peserta untuk mengumpulkan stiker bintang sebanyak-banyaknya.
 - d) Permainan dimulai dan akan berlangsung sekitar 15 menit dan fasilitator menghentikan permainan setelah 15 menit.
 - e) Fasilitator mempersilakan peserta untuk minum.
3. Aktivitas ke-7 : Refleksi IV
- Waktu : 09.40-10.00
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi. Dalam refleksi fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik
 - Apakah peserta sudah mampu memahami apa yang dialami dan dirasakan oleh dirinya sendiri maupun orang lain.
 - Apakah peserta sudah mampu bekerja dengan baik dalam tim dan tidak melakukan kecurangan
 - Mengevaluasi diri peserta pada saat permainan

- Dalam refleksi IV, refleksi dilakukan bersama antara kelompok MERAH dan kelompok PUTIH. Fasilitator memandu kedua kelompok untuk saling menilai baik tentang penilaian yang positif maupun yang negatif. Fasilitator memberi support terhadap kelompok MERAH dan kelompok PUTIH.

4. Aktivitas ke-8 : Komentar untuk kelompok lain

- Waktu : 10.10-10.25
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mempersilakan peserta dari kelompok MERAH untuk memberi komentar terhadap kelompok PUTIH baik komentar positif ataupun negatif. Begitu pula sebaliknya.
 - b) Fasilitator memberi tanggapan bahwa masukan dari orang lain adalah penting untuk kemajuan diri sehingga setelah kegiatan refleksi tidak ada peserta yang masih marah karena mendapat kritikan. Selain itu, fasilitator juga menjelaskan pentingnya memiliki moral yang baik dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari.
 - c) Fasilitator mempersilakan kedua kelompok untuk saling bersalaman dan meminta maaf.

Setelah kegiatan utama selesai:

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.
2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hurlock,E.B. (1990). *Psikologi Perkembangan Edisi 5*.Jakarta:Erlangga
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia*. [Laporan Hasil Survei]. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Lickona, Thomas & Davidson, Matt. (2005). *Smart & God High Schools*. Tersedia online: ([www. cortland.edu/character](http://www.cortland.edu/character)).
- Marwansyah. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Prof. Dr. Winarno Surakhmad. 1980. *Psikologi Pemuda*.Bandung: Jemmars.
- Simatupang, Nurhayati.(2005). *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkam Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidlkan Jasmani Indonesia, Volume 3, No.1, 2005.
- Sofyan, Eko H.2013 *Kenakalan Remaja Semakin Mencemaskan (08/10/13)*. (<http://megapolitan.kompas.com>)
- Sumintarsih. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press : Yogyakarta
- _____. 2015. *Proceedings of the Royal Society B seperti dirilis Dailymail (20/5/2015)*. (banjarmasin.tribunnews.com/)



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

Jalan Raya Tlogomas No. 246, Telp. (0341) 464318 Pes. 134, Fax: (0341) 460782, Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Kami adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir dengan tema “Perkembangan Moral”. Oleh karena itu, saya mengharapkan bantuan dari saudara/i untuk mengisi instrumen penelitian ini sesuai dengan kondisi yang saudara/i rasakan. Atas kesediaan saudara/i untuk kerja sama dalam penelitian ini, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Petunjuk Pengisian :

1. Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom jawaban yang anda anggap sesuai dengan diri anda.
2. Apabila anda ingin mengganti pilihan jawaban, berilah tanda (=) pada jawaban yang anda pilih sebelumnya, kemudian berilah tanda check (✓) pada jawaban yang baru.

Keterangan :

STS = Sangat tidak setuju, TS = Tidak setuju, S = Setuju, SS = Sangat setuju

Identitas

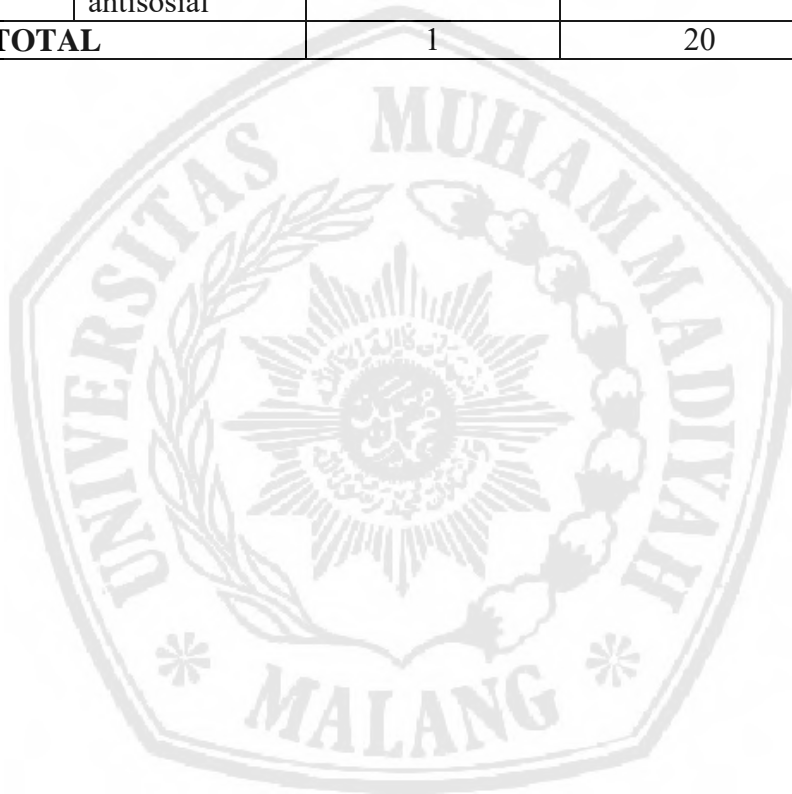
1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin : L / P
4. Kelas :

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Tidak apa-apa berkata kasar pada teman yang nakal				
2	Ketika bosan lebih baik tidak mendengarkan penjelasan guru yang mengajar di kelas				
3	Saya boleh membentak teman yang mengganggu saat mengerjakan tugas				
4	Berbicara dengan teman sebangku saat guru mengajar tidak apa-apa, selama guru tidak melihat				
5	Jika sangat lapar, saling mendorong ketika membeli makan di kantin diperbolehkan				
6	Ketika lapar tidak masalah mengambil uang di dompet				

	ibu yang tertinggal di meja				
7	Berbagai cara boleh dilakukan untuk menjadi juara				
8	Mencontek boleh dilakukan ketika tidak belajar malam harinya				
9	Saya biasa saja melihat teman yang suka pamer kehilangan barangnya				
10	Saya jengkel ketika ada teman yang memiliki barang yang lebih bagus				
11	Ketika teman yang suka mengganggu tertimpa musibah saya merasa senang				
12	Saya merasa biasa saja melihat teman yang saya benci dijahili teman lain				
13	Saya tidak perlu merasa sedih ketika teman yang nakal sedang sakit				
14	Saya tidak menghiraukan waktu pulang ketika sedang asyik bermain				
15	Saya membiarkan teman yang mencontek karena itu bukan urusan saya				
16	Saya ikut mengolok-olok teman, ketika teman-teman lain melakukannya				
17	Ketika melihat teman baik saya kesusahan membawa barang, saya membiarkannya				
18	Demi menjaga pertemanan, saya membela teman baik saya meskipun dia bersalah				
19	Saya tidak berbagi makanan yang saya miliki kepada teman ketika saya sangat lapar				
20	Karena demi persahabatan, saya mau diajak membolos sekolah				
21	Saya selalu membantu teman yang kesulitan di kelas meskipun dia pernah menyakiti saya				

BLUE PRINT SKALA PERKEMBANGAN MORAL

NO	ASPEK	INDIKATOR	ITEM FAVORABLE	ITEM UNFAVORABLE	JUMLAH
1	Penalaran Moral (<i>Moral Reasoning</i>)	Konsep benar dan salah	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
2	Emosi Moral (<i>Moral Emotion</i>)	Rasa bersalah	-	-	-
		Empati		9, 10, 11, 12, 13	5
3	Perilaku Moral (<i>Moral Conduct</i>)	Perilaku prososial	21	17	2
		Penolakan perilaku antisosial	-	14, 15, 16, 18, 19, 20	6
TOTAL			1	20	21



Lembar Observasi

Nomor peserta : _____

Sesi : _____

No	Indikator	1	2	3	4
1.	<i>Testee</i> berbicara jujur saat terkena lemparan bola				
2.	<i>Testee</i> berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola				
3.	<i>Testee</i> berbohong saat terkena lemparan bola				
4.	<i>Testee</i> keluar dari batas area permainan				
5.	<i>Testee</i> menyerobot antrian untuk melempar bola ke arah tumpukan kereweng				
6.	<i>Testee</i> mendorong teman saat permainan				
7.	<i>Testee</i> menjegal teman saat berlari				
8.	<i>Testee</i> mengumpat				
9.	<i>Testee</i> tetap bermain meskipun telah dinyatakan mati				
10.	<i>Testee</i> mengeluarkan kata-kata penyesalan saat mati dalam permainan, seperti : <i>yah, harusnya, oalah, dst.</i>				
11.	<i>Testee</i> menyalahkan teman satu tim yang terkena lemparan bola				
12.	<i>Testee</i> meminta maaf telah melemparkan bola terlalu keras pada teman lawan				
13.	<i>Testee</i> sukarela keluar dari batas area permainan, apabila melanggar peraturan				
14.	<i>Testee</i> mampu menyelesaikan tugas sesuai prosedur permainan				
15.	<i>Testee</i> berbagi bola dengan teman satu tim				
16.	<i>Testee</i> mematuhi peraturan yang dibuat dalam tim				
17.	<i>Testee</i> mampu bekerjasama melemparkan bola ke lawan				
18.	<i>Testee</i> mampu bekerjasama menyusun kereweng				
19.	<i>Testee</i> berpartisipasi aktif dalam kegiatan				
20.	<i>Testee</i> berdiskusi dengan temannya untuk menyelesaikan tugas				
21.	<i>Testee</i> membantu teman yang sedang mengalami kesulitan				
22.	Lain-lain • •				

Ket :

- 1 = Tidak muncul
- 2 = Muncul dengan intensitas 1 -3 kali
- 3 = Muncul dengan intensitas 3-6 kali
- 4 = Sering muncul intensitasnya > 6 kali

ANALISA VALIDITAS DAN RELIABILITAS SKALA

Uji Validitas dan Reliabilitas Tahap I

Case Processing Summary

	N	%
Valid	50	53,2
Cases Excluded ^a	44	46,8
Total	94	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,761	45

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	145,32	91,038	,429	,746
Item_2	144,22	100,747	-,074	,767
Item_3	144,38	95,751	,347	,753
Item_4	145,32	92,344	,340	,751
Item_5	144,56	94,456	,403	,750
Item_6	144,64	93,256	,509	,746
Item_7	144,62	100,281	-,047	,769
Item_8	144,24	98,594	,146	,759
Item_9	144,20	96,857	,400	,754
Item_10	145,26	93,625	,302	,753
Item_11	144,98	97,571	,160	,759
Item_12	144,44	97,476	,228	,757
Item_13	145,04	97,672	,132	,760
Item_14	144,62	97,016	,278	,756
Item_15	144,54	94,009	,380	,750
Item_16	144,78	95,930	,247	,756
Item_17	144,34	99,086	,073	,761
Item_18	145,24	90,472	,623	,740
Item_19	144,54	94,335	,412	,750
Item_20	144,42	95,269	,361	,752
Item_21	144,86	99,837	-,040	,773
Item_22	145,28	100,410	-,060	,772
Item_23	144,88	94,312	,368	,751
Item_24	145,04	100,611	-,071	,773
Item_25	145,14	95,796	,203	,758
Item_26	145,16	95,239	,210	,758
Item_27	145,48	100,867	-,082	,772

Item_28	144,46	95,968	,302	,754
Item_29	145,18	103,089	-,193	,778
Item_30	144,78	94,910	,331	,752
Item_31	144,52	94,826	,394	,751
Item_32	144,78	93,359	,463	,747
Item_33	144,60	96,735	,216	,757
Item_34	144,60	95,061	,359	,752
Item_35	144,66	92,188	,571	,744
Item_36	144,44	96,904	,202	,758
Item_37	144,70	95,276	,239	,756
Item_38	144,32	98,753	,117	,760
Item_39	144,70	94,378	,354	,751
Item_40	144,46	97,804	,167	,759
Item_41	144,42	98,208	,160	,759
Item_42	144,66	94,719	,340	,752
Item_43	144,50	98,255	,119	,760
Item_44	144,32	96,304	,309	,754
Item_45	144,36	94,847	,381	,751

Uji Validitas dan Reliabilitas Tahap II

Case Processing Summary			Reliability Statistics	
	N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Valid	50	53,2		
Cases Excluded ^a	44	46,8		
Total	94	100,0	,813	25

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	80,10	55,684	,437	,802
Item_3	79,16	59,892	,315	,808
Item_4	80,10	56,500	,360	,807
Item_5	79,34	58,637	,397	,804
Item_6	79,42	57,636	,509	,800
Item_9	78,98	60,510	,401	,807
Item_10	80,04	56,856	,372	,806
Item_12	79,22	61,073	,217	,811
Item_15	79,32	58,100	,389	,804

Item_16	79,56	59,966	,224	,812
Item_18	80,02	55,734	,597	,795
Item_19	79,32	58,100	,450	,802
Item_20	79,20	59,265	,356	,806
Item_21	79,64	63,296	-,076	,835
Item_23	79,66	58,882	,328	,807
Item_28	79,24	60,064	,271	,809
Item_30	79,56	58,864	,335	,807
Item_31	79,30	59,235	,356	,806
Item_32	79,56	57,843	,450	,802
Item_34	79,38	58,771	,387	,805
Item_35	79,44	56,945	,556	,798
Item_39	79,48	58,091	,389	,804
Item_42	79,44	58,047	,404	,804
Item_44	79,10	59,969	,317	,808
Item_45	79,14	59,429	,326	,807

Uji Validitas dan Reliabilitas Tahap Akhir

Case Processing Summary			Reliability Statistics	
	N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Valid	50	53,2	,836	21
Cases Excluded ^a	44	46,8		
Total	94	100,0		

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	66,64	48,317	,456	,827
Item_3	65,70	52,418	,329	,832
Item_4	66,64	48,398	,427	,830
Item_5	65,88	51,047	,430	,828
Item_6	65,96	50,488	,502	,825
Item_9	65,52	53,112	,403	,831
Item_10	66,58	49,677	,371	,832
Item_15	65,86	50,980	,376	,831
Item_18	66,56	48,292	,631	,819
Item_19	65,86	50,572	,480	,826
Item_20	65,74	52,115	,337	,832

Item_23	66,20	51,592	,327	,833
Item_30	66,10	52,010	,292	,834
Item_31	65,84	52,300	,314	,833
Item_32	66,10	50,092	,504	,825
Item_34	65,92	51,259	,411	,829
Item_35	65,98	49,816	,552	,823
Item_39	66,02	50,673	,405	,829
Item_42	65,98	50,714	,413	,829
Item_44	65,64	52,439	,337	,832
Item_45	65,68	52,385	,295	,834



ANALISA SPSS

Uji Independent Sample T-Test Skor Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Skor_Pretest	Equal variances assumed	,009	,926	-,781	18	,445	-1,700	2,177	-6,273	2,873
	Equal variances not assumed			-,781	17,993	,445	-1,700	2,177	-6,274	2,874

Uji Paired Sample T-Test Kelompok Eksperimen

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_Test - Post_Test	-6,600	3,169	1,002	-8,867	-4,333	-6,585	9	,000

Uji Paired Sample T-Test Kelompok Kontrol

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre_kontrol - Post kontrol	,200	1,033	,327	-,539	,939	,612	9	,555

Uji *Independent Sample T-Test* Selisih Skor *Pre Test* dengan Skor *Post Test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Selisih_postest	Equal variances assumed	12,005	,003	3,693	18	,002	5,800	1,571	2,500	9,100
	Equal variances not assumed			3,693	9,812	,004	5,800	1,571	2,291	9,309

DATA KASAR PENELITIAN

Pre Test Kelompok Eksperimen

Usia	JK	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Total
10	P	2	4	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	57
10	P	2	4	2	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	2	3	2	3	3	3	2	63
9	P	3	1	3	2	4	4	2	2	1	3	3	4	3	2	3	3	4	1	1	3	1	53
10	L	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	1	4	3	2	3	3	3	3	4	4	60
9	P	2	3	2	3	3	3	2	2	1	4	3	3	1	4	2	3	2	2	3	4	2	54
10	P	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	65
10	L	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	62
10	L	2	3	3	3	3	4	2	3	2	3	2	1	4	3	2	3	2	3	2	4	4	58
10	L	2	3	2	3	1	4	2	2	4	4	4	3	3	3	2	3	4	1	2	3	4	59
9	P	2	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	4	2	3	3	4	4	61

Post Test Kelompok Eksperimen

Usia	JK	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Total
10	P	2	3	2	4	4	4	1	3	2	4	3	3	4	3	4	4	3	1	4	4	4	66
10	P	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	1	2	3	4	4	3	4	1	4	4	1	65
9	P	4	2	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	64
10	L	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	65
9	P	2	1	2	4	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	2	3	4	1	4	4	4	63
10	P	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	73
10	L	4	3	1	3	4	4	2	2	2	3	4	4	4	3	1	3	4	3	4	4	4	66
10	L	2	3	1	3	4	4	1	3	2	3	4	1	3	2	3	3	4	4	3	4	4	61
10	L	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	64
9	P	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	71

Pre Test Kelompok Kontrol

Usia	JK	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Total
10	L	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	59
10	P	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	4	2	64
10	P	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	60
10	L	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	56
9	P	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	59
10	L	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	62
11	L	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	1	71
9	P	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	61
9	P	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2	69
10	L	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	58

Post Test Kelompok Kontrol

Usia	JK	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Total
10	L	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	59
10	P	3	2	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	2	63
10	P	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	60
10	L	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	58
9	P	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	3	59
10	L	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	62
11	L	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	1	70
9	P	3	4	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	61
9	P	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	67
10	L	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	58

Tabulasi Data Observasi

Indikator	Subjek 1				Subjek 2				Subjek 3				Subjek 4				Subjek 5			
	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6
1	1	1	2	3	1	1	2	3	2	3	1	3	1	1	2	3	3	3	3	3
2	3	3	1	1	4	2	3	1	3	3	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1
3	2	2	1	1	3	2	3	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1
4	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	4	3	2	1	2	3	1	1	1	1	3	1	3	2	1	1	1	1	1	1
9	2	1	1	1	3	2	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1
10	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	1
11	1	2	1	1	3	2	1	1	1	1	3	1	3	2	2	1	1	1	1	1
12	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
13	1	1	2	3	1	2	1	3	2	2	3	2	1	1	2	3	2	2	2	3
14	2	3	4	4	2	2	3	4	2	3	4	3	2	1	3	3	1	2	2	3
15	3	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	1	3	3	3	2	1	2	3
16	2	3	3	4	2	3	4	4	2	3	2	3	2	3	3	4	2	2	2	4
17	3	3	3	4	2	3	4	4	2	3	3	3	1	2	2	3	2	1	2	3
18	2	2	2	4	2	3	4	4	2	3	2	3	1	2	2	3	1	1	2	3
19	2	3	3	4	2	1	3	3	2	3	3	3	1	2	2	3	1	1	1	3
20	4	2	1	3	2	3	2	2	2	3	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2
21	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	1	1	2	3	1	2	2

Indikator	Subjek 6				Subjek 7				Subjek 8				Subjek 9				Subjek 10			
	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6	Sesi 2	Sesi 3	Sesi 4	Sesi 6
1	2	1	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3
2	1	1	1	1	4	2	1	1	4	3	2	1	3	2	1	1	3	2	1	1
3	1	3	1	1	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	3	2	1	1
4	3	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
5	1	3	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
6	2	3	2	1	1	2	1	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	3	3	2	1	3	2	2	1	4	3	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1
9	1	2	1	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1
10	4	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
11	3	2	1	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2	1
12	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2
13	1	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2
14	2	2	2	3	2	2	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3
15	2	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	1	3	3	3
16	2	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	4
17	2	2	2	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	2	2	3	1	2	3	3
18	2	2	2	3	1	2	3	3	1	2	2	3	2	2	2	3	1	2	4	3
19	2	2	2	3	2	2	3	3	1	2	2	2	1	3	3	3	1	2	3	3
20	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1
21	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1

FOTO PENELITIAN

- Hari Pertama, 13 Desember 2016





- Hari Kedua, 15 Desember 2016

